

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI  
KIRIGAMI PADA SISWA *CEREBRAL PALSY* TIPE SPASTIK  
DI SLB RELA BHAKTI I GAMPING**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Grace Chintia Novita  
NIM. 12103241070

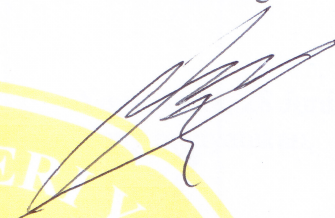
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA  
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2016**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI *KIRIGAMI* PADA SISWA *CEREBRAL PALSY* TIPE SPASTIK DI SLB RELA BHAKTI I GAMPING” yang disusun oleh Grace Chintia Novita, NIM 12103241070 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 25 Mei 2016  
Dosen Pembimbing

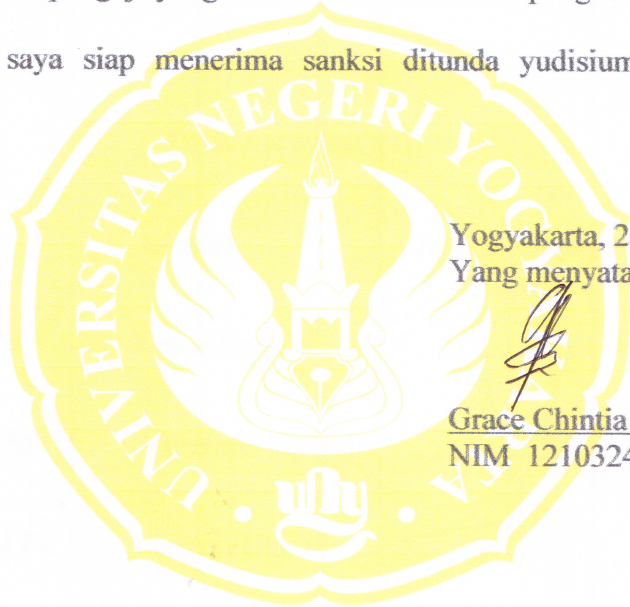


  
Dr. Haryanto, M. Pd.  
NIP. 19551107 198203 1 003


## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 28 Juni 2016  
Yang menyatakan,

  
Grace Chintia Novita  
NIM 12103241070



## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI *KIRIGAMI* PADA SISWA *CEREBRAL PALSY* TIPE SPASTIK DI SLB RELA BHAKTI I GAMPING” yang disusun oleh Grace Chintia Novita, NIM 12103241070 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 14 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Haryanto, M.Pd.	Ketua Penguji		23 Juni 2016
N. Praptiningrum, M.Pd.	Sekretaris Penguji		28 Juni 2016
Banu Setyo Adi, M.Pd.	Penguji Utama		28 Juni 2016

Yogyakarta, 30 JUN 2016  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP. 19600902 198702 1 001



## **MOTTO**

“Mendidik adalah tanggung jawab setiap orang terdidik. Berarti juga, anak-anak yang tidak terdidik di Republik ini adalah ‘dosa’ setiap orang terdidik yang dimiliki di Republik ini. Anak-anak nusantara tidak berbeda. Mereka semua berpotensi. Mereka hanya dibedakan oleh keadaan”

(Anies Baswedan)

## **PERSEMBAHAN**

Atas karunia Tuhan Yang Maha Esa kupersembahkan karyaku ini untuk :

1. Ibuku, Christiani Mardiana dan Ayahku, Wiji Sudarto, terima kasih atas doa, dukungan, kasih sayang dan semua yang selama ini telah kalian berikan.
2. Agama, Nusa, Bangsa dan Tanah Air tercinta Indonesia.
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.



**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI  
KIRIGAMI PADA SISWA *CEREBRAL PALSY* TIPE SPASTIK  
DI SLB RELA BHAKTI I GAMPING**

Oleh  
Grace Chintia Novita  
NIM 12103241070

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral pasly* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping melalui *kirigami*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah dua siswa *cerebral palsy* tipe spastik. Desain penelitian yang digunakan yaitu model Kemmis dan Mc Taggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *kirigami* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping. Peningkatan tersebut dapat diketahui dari hasil observasi yang telah dilakukan. Subjek DM dari nilai pra tindakan sebesar 36,25% (MB) meningkat menjadi 84,67% (BSB) pada siklus II. Subjek RK dari nilai pra tindakan sebesar 29% (MB) meningkat menjadi 84,41% (BSB) pada siklus II. Perubahan positif yang terjadi yaitu siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena siswa diberikan kesempatan secara bebas untuk membuat *kirigami*, siswa secara mandiri mampu mengenal alat dan bahan *kirigami*, siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa mampu membuat *kirigami* secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Adanya penerapan tersebut membuat guru melakukan langkah-langkah *kirigami* secara lebih jelas dengan cara siswa mengikuti instruksi guru saat memberikan contoh membuat *kirigami* dan guru memahami adanya pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa. Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa setiap subjek mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu  $\geq 76\%$ . Oleh karena itu, penggunaan *kirigami* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

Kata kunci : *keterampilan motorik halus, kirigami, siswa cerebral palsy tipe spastik*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui *Kirigami* pada Siswa *Cerebral Palsy* Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping”.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir guna memenuhi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Luar Biasa, Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Penyusun menyadari bahwa keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penyusun dengan segala rendah hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan sarana penelitian.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan melaksanakan penelitian.
3. Koordinator Jurusan Pendidikan Luar Biasa yang telah membantu kelancaran jalannya penelitian.
4. Bapak Dr. Haryanto, M. Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini selesai.
5. Ibu Sri Purwanti, S. Pd. selaku Kepala SLB Rela Bhakti I Gamping yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.



6. Ibu Siti Arifah Yuliati, S. Pd. selaku guru kelas yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Riko dan Dhimi, dua siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping yang telah berkenan bekerjasama selama peneliti melakukan penelitian.
8. Adik tercinta, Gerasimos Dio Damar, terima kasih atas segala motivasi, dukungan, doa dan kebersamaan selama ini sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan.
9. Teman-teman angkatan 2012, Program Studi Pendidikan Luar Biasa, terimakasih atas kebersamaannya selama menempuh studi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan tugas akhir ini.

Semoga semua kebaikan dari berbagai pihak mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa. Semoga tugas akhir skripsi ini bermanfaat khususnya bagi para pembaca. Penulis membuka diri untuk menerima saran dan kritik yang bersifat membangun.

Yogyakarta, 28 Juni 2016

Penulis



Grace Chintia Novita  
NIM 12103241070

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	8
G. Definisi Operasional .....	10

### BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Tentang <i>Cerebral Palsy</i> Tipe Spastik .....	11
1. Pengertian <i>Cerebral Palsy</i> Tipe Spastik .....	11
2. Karakteristik <i>Cerebral Palsy</i> Tipe Spastik .....	13
3. Keterbatasan <i>Cerebral Palsy</i> Tipe Spastik .....	14
B. Kajian Tentang Keterampilan Motorik Halus .....	15
1. Pengertian Keterampilan Motorik Halus.....	15



2.	Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Motorik Halus ....	16
3.	Fungsi Pengembangan Motorik Halus .....	18
4.	Prinsip dalam Pengembangan Motorik Halus .....	19
5.	Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Belajar Motorik Halus .....	20
6.	Cara Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus .....	22
C.	Kajian Tentang <i>Kirigami</i> .....	24
1.	Pengertian <i>Kirigami</i> .....	24
2.	Sejarah <i>Kirigami</i> .....	26
3.	Alat dan Bahan <i>Kirigami</i> .....	28
4.	Cara dan Teknik <i>Kirigami</i> .....	31
D.	Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan <i>Kirigami</i> dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus .....	33
E.	Penelitian yang Relevan .....	37
F.	Kerangka Pikir .....	38
G.	Hipotesis Tindakan .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Jenis Penelitian .....	44
B.	Subjek Penelitian .....	45
C.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	45
D.	<i>Setting</i> Penelitian .....	46
E.	Prosedur Penelitian .....	46
F.	Teknik Pengumpulan Data .....	50
G.	Instrumen Penelitian .....	51
H.	Validitas Instrumen .....	55
I.	Teknik Analisis Data .....	55
J.	Indikator Keberhasilan .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>		
A.	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	58
B.	Deskripsi Awal Sebelum Tindakan .....	60

C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I tentang Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui <i>Kirigami</i> pada Siswa <i>Cerebral Palsy</i> Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping .....	61
1. Perencanaan .....	61
2. Pelaksanaan Tindakan .....	62
3. Observasi .....	71
4. Refleksi.....	75
D. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II tentang Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui <i>Kirigami</i> pada Siswa <i>Cerebral Palsy</i> Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping .....	79
1. Perencanaan .....	79
2. Pelaksanaan Tindakan .....	79
3. Observasi .....	93
4. Refleksi .....	96
E. Pembahasan .....	99
F. Keterbatasan Penelitian .....	103
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	104
B. Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	53
Tabel 2. Rubrik Penilaian .....	54
Tabel 3. Rekapitulasi Data Pra Tindakan Keterampilan Motorik Halus Anak .....	60
Tabel 4. Rekapitulasi Data Pembelajaran Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui <i>Kirigami</i> pada Siklus I .....	73
Tabel 5. Rekapitulasi Data Pra Tindakan dan Siklus I Keterampilan Motorik Halus Anak.....	74
Tabel 6. Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I Keterampilan Motorik Halus Anak .....	76
Tabel 7. Rekapitulasi Data Pembelajaran Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui <i>Kirigami</i> pada Siklus II .....	94
Tabel 8. Rekapitulasi Data Siklus I dan Siklus II Keterampilan Motorik Halus Anak .....	95
Tabel 9. Perbandingan Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II Keterampilan Motorik Halus Anak .....	96
Tabel 10. Rekapitulasi Data Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui <i>Kirigami</i> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Contoh Hasil Seni <i>Kirigami</i> .....	32
Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir .....	42
Gambar 3. Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart ...	47
Gambar 4. Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	74
Gambar 5. Diagram Rata-rata Peningkatan Keterampilan Motorik Halus .....	75
Gambar 6. Diagram Rata-rata Peningkatan Keterampilan Motorik Halus .....	95
Gambar 7. Diagram Rata-rata Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Instrumen Penelitian .....	111
Lampiran 2. Rubrik Penilaian .....	113
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus I) .....	115
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus II) .....	155
Lampiran 5. Hasil Observasi Pra Tindakan .....	186
Lampiran 6. Hasil Observasi Siklus I .....	188
Lampiran 7. Hasil Observasi Siklus II .....	192
Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan .....	196
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi .....	199
Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian .....	201
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian.....	204



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan anak yang sehat dan normal salah satunya dilihat dari bagaimana perkembangan motorik anak tersebut. Orang pada umumnya menjadikan perkembangan motorik sebagai acuan bahwa anak sehat adalah anak yang perkembangan motoriknya tidak terganggu. Ada sebagian orang yang memiliki hambatan dalam motoriknya, baik itu dalam motorik kasar maupun halus. Anak *cerebral palsy* merupakan bagian dari anak berkebutuhan khusus yang hambatan utamanya terletak pada fungsi motorik (Nurfitri Amelia Rahman, 2013, Pengaruh Alat Musik Drum untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak *Cerebral Palsy* Tipe Spastik SLB Az-Zakiyah).

*Cerebral palsy* memiliki beberapa tipe, salah satunya adalah spastik. *Cerebral palsy* tipe spastik memiliki jumlah yang cukup banyak diantara tipe-tipe *cerebral palsy* lainnya. *Cerebral palsy* tipe spastik mengacu pada suatu kondisi di mana kekakuan otot meningkat, menyebabkan postur kaku di satu atau lebih ekstremitas (lengan atau kaki) (Apriliani Eva Saputri, 2012, *Cerebral Palsy*). Kekakuan atau kekejangan otot ini menyebabkan gerakan tubuh terbatas sehingga sulit dalam melakukan aktivitas. Permasalahan yang ditemui di lapangan adalah anak spastik mengalami hambatan dalam melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri yang disebabkan oleh motorik yang terhambat.

Perkembangan motorik anak spastik berbeda dengan anak normal. Namun hal tersebut bukan berarti anak spastik tidak mampu mengembangkan keterampilan motoriknya. Dengan kata lain, segala aspek perkembangan anak justru perlu dikembangkan dengan tepat. Aspek perkembangan anak spastik perlu distimulasi dengan tepat agar dapat berkembang dengan baik utamanya perkembangan motorik. Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Kemampuan motorik kasar antara lain berjalan, berlari, melompat, menendang bola dan menangkap bola. Kemampuan motorik kasar membutuhkan tenaga dan otot yang lebih besar dibandingkan dengan kemampuan motorik halus. Kemampuan motorik halus dapat dikembangkan dengan cara melatih kekuatan otot-otot kecil. Melatih kekuatan otot-otot kecil dapat dilakukan dengan keterampilan menggunakan jari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat.

Salah satu hambatan pada anak spastik adalah lemahnya kemampuan motorik halus. Anak spastik juga harus memiliki kemampuan motorik halus yang optimal agar dapat melangsungkan kehidupan sehari-harinya. Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan gerak awal fisik yang dikembangkan agar kemampuan fisik lainnya juga ikut berkembang. Berkaitan dengan pentingnya kemampuan motorik tersebut maka dari itu motorik halus sangatlah penting untuk dikembangkan. Sekolah Luar Biasa hendaknya memberikan stimulasi yang tepat dengan berbagai kegiatan menarik dalam pembelajaran motorik halus. Elizabet B.

Hurlock (1987: 157), mengatakan ada hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik, yaitu: kesiapan belajar; kesempatan belajar; kesempatan praktek; model yang baik; bimbingan; mempertahankan motivasi belajar anak perlu diperhatikan; setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individual; keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu.

Berdasarkan observasi pada bulan April-Mei 2015 di SLB Rela Bhakti I Gamping, pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan motorik halus sudah diberikan oleh guru kelas. Namun, pembelajaran tersebut belum menunjukkan adanya peningkatan kemampuan motorik halus anak. Ada beberapa kendala dalam pembelajaran yang menyebabkan kemampuan motorik halus anak belum berkembang optimal salah satunya kurangnya inovasi guru dalam mengajar. Inovasi tersebut meliputi metode, media dan pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal-hal tersebut mengakibatkan anak cenderung bosan, kurang aktif dan kurang merasa senang dengan pembelajaran motorik halus. Sebaiknya guru melakukan inovasi dalam mengajar. Hal tersebut bertujuan menumbuhkan motivasi belajar anak dalam mengikuti pelajaran. Jika ketertarikan anak dalam mengikuti pelajaran sudah terbangun maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai, yakni meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Hasil observasi pada bulan April-Mei 2015 menunjukkan bahwa kemampuan motorik halus anak belum berkembang optimal. Kegiatan

melipat kertas masih belum melipat secara simetris, menjiplak bentuk masih belum sempurna dan saat kegiatan meronce masih belum terampil dalam memasukkan benda ke benang, menggunting masih belum sesuai dengan pola. Terutama pada kegiatan menggunting, keterampilan motorik halus anak masih lemah. Anak hanya mampu menggunting kertas tanpa mengikuti suatu pola tertentu dan masih sembarangan dalam menggunting kertas. Kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus yang telah diterapkan oleh guru seperti kegiatan melipat menggunakan kertas *origami*, menggambar, menggunting dan menempel sebelumnya pernah dilakukan namun karena keterbatasan media dan waktu sehingga keterampilan motorik halus belum berkembang secara optimal.

SLB Rela Bhakti I Gamping memiliki media pembelajaran yang terbatas. Hal tersebut terlihat dengan hanya ada beberapa permainan alat edukatif yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran keterampilan motorik halus. Guru kurang memiliki variasi media pembelajaran keterampilan motorik halus. Gunting yang digunakan dalam kegiatan menggunting sudah tercukupi dengan baik yakni sebanyak tiga buah. Di samping itu, kendala lainnya terletak pada suasana pembelajaran yang cenderung membosankan. Pelajaran di kelas selalu diawali dengan kegiatan yang sama yakni bercerita sehingga anak merasa jenuh setiap harinya. Hal tersebut membuat ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran sangat kurang. Terutama pada kegiatan keterampilan motorik halus, anak dibiarkan tidak menyelesaikan tugas karena sudah

terburu-buru untuk keluar kelas ketika jam istirahat. Padahal pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus idealnya dalam suasana yang menyenangkan. Keterlibatan anak dalam pembelajaran sangat penting. Pembelajaran keterampilan motorik halus masih berpusat pada guru, anak kurang mendapat kesempatan belajar dan keterlibatan dalam kegiatan belajar. Dengan adanya suasana yang menyenangkan maka pembelajaran yang diberikan guru akan mudah terserap. Hal ini berbanding terbalik dengan pendapat De Vries dalam Masitoh (2008: 53), yang menyatakan bahwa konsep belajar anak menekankan pentingnya keterlibatan anak dalam proses belajar, belajar menyenangkan bagi anak, alami dan melalui bermain. Pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa anak hendaknya dibawa pada suasana dan keadaan yang menyenangkan sesuai dengan minat anak. Adanya suasana yang menyenangkan maka anak akan antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Suasana menyenangkan dalam kelas dapat dibangun dengan cara mengubah media dan metode yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik halus dapat dikembangkan melalui salah satu kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan menggunting. Keterampilan motorik halus melalui kegiatan menggunting dapat mengembangkan otot-otot di ibu jari, jari telunjuk, jari tengah dan pergelangan tangan untuk keterampilan dalam menutup dan membuka bilah gunting. Menstimulasi keterampilan motorik halus anak dengan benar, tepat dan menyenangkan akan mengoptimalkan keterampilan otot-



otot kecil jari jemari dan tangan, dan koordinasi mata dan tangan yang tepat. Biasanya guru mengajarkan pembelajaran keterampilan motorik halus dengan kegiatan menggunting langsung. Kegiatan menggunting langsung ini terlihat kurang menarik bagi anak maka pada penelitian ini peneliti akan menggunakan kegiatan menggunting tidak langsung.

Negara Tirai Bambu atau Cina menyebut seni menggunting kertas dengan nama *kirigami*. *Kirigami* merupakan gabungan antara seni melipat kertas (*origami*) dan menggunting kertas. *Kirigami* adalah salah satu kegiatan menggunting cara tidak langsung. M. Hamid Mirtawan (2011: 6), seni menggunting kertas (*kirigami*) merupakan kegiatan melipat kertas secara simetris kemudian memotongnya atau menggunting. Kertas *origami* yang memiliki beragam warna cerah akan digunakan dalam kegiatan *kirigami*. Warna-warni kertas *origami* akan menarik perhatian anak dan diharapkan dapat membuat anak merasa senang dalam kegiatan pembelajaran motorik halus melalui *kirigami*. Dengan demikian seni menggunting kertas (*kirigami*) merupakan salah satu kegiatan yang dapat digunakan sebagai pembelajaran motorik halus. Hal ini dikarenakan dalam proses berkreasi *kirigami* peneliti maupun pendidik dapat memadukan kegiatan menggunting dan melipat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Selain itu, anak juga dapat berkreasi melalui kegiatan pembelajaran *kirigami* yang menyenangkan. *Kirigami* selain untuk meningkatkan kemampuan motorik halus juga mampu membuat anak belajar dengan senang. Pembelajaran keterampilan halus melalui *kirigami*

belum pernah digunakan oleh guru untuk melatih keterampilan motorik halus siswa, sehingga diharapkan anak akan memperoleh pengalaman baru yang menyenangkan sekaligus dapat melatih keterampilan motorik halus agar lebih berkembang.

Telah dipaparkan sebelumnya berdasarkan fakta yang ada di lapangan bahwa perkembangan motorik halus merupakan hal yang penting, mengingat salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan pada anak spastik adalah keterampilan motorik halus. Dengan demikian, penelitian ini akan mengkaji tentang Peningkatan Keterampilan Motorik Halus melalui *Kirigami* pada Siswa *Cerebral Palsy* Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di SLB Rela Bhakti I Gamping, yaitu:

1. Pembelajaran pengembangan keterampilan motorik halus yang dilakukan kurang memberikan pengalaman yang menarik dan kesempatan belajar pada anak, sehingga berimbas pada rendahnya keterampilan motorik halus anak.
2. Belum digunakannya suatu kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus yang melibatkan anak secara aktif.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajarkan pembelajaran keterampilan motorik halus kurang variatif sehingga

suasana pembelajaran menjadi kurang menyenangkan akibatnya anak cenderung bosan dan kurang aktif.

4. Perlunya penerapan *kirigami* dalam pembelajaran keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik.

### **C. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yakni lemahnya keterampilan motorik halus, maka peneliti meneliti tentang keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping dalam hal melipat dan menggunting kertas dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan menggunakan *kirigami*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Menggunakan *Kirigami* pada Siswa *Cerebral Palsy* Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Menggunakan *Kirigami* pada Siswa *Cerebral Palsy* Tipe Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

### **F. Manfaat Penelitian**

Secara umum diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, dan lembaga penelitian dalam meningkatkan

kualitas pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai wawasan untuk pengembangan keilmuan pendidikan luar biasa, terutama dalam pembelajaran keterampilan motorik halus bagi siswa *cerebral palsy* tipe spastik.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini memberi sumbangan pada anak dalam mendapatkan stimulasi melalui kegiatan pembelajaran yang tepat, menarik dan menyenangkan sehingga keterampilan motorik halus anak meningkat.

##### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini memberi sumbangan masukan kepada guru berkaitan tentang metode dan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, menarik dalam menciptakan suasana gembira untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak menggunakan *kirigami*.

##### c. Bagi Kepala SLB Rela Bhakti I Gamping

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar di SLB Rela Bhakti I Gamping terutama dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak.

## G. Definisi Operasional

Menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Keterampilan motorik halus adalah kemampuan beraktivitas yang melibatkan otot-otot halus atau kecil seperti jemari tangan, pergelangan tangan, serta membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat.
2. *Kirigami* adalah salah satu kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus berupa kegiatan menggunting setengah pola kertas yang dilipat secara sistematis kemudian digambar pola tertentu lalu kemudian digunting sehingga kertas akan menjadi bentuk pola yang menarik.
3. Siswa *cerebral palsy* tipe spastik adalah siswa yang mengalami gangguan atau ketidakmampuan motorik dalam bentuk kekejangan atau kekakuan otot pada sebagian atau seluruh tubuh yang mengakibatkan terhambatnya perkembangan motorik salah satunya motorik halus.



## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Kajian Tentang *Cerebral Palsy* Tipe Spastik**

#### **1. Pengertian *Cerebral Palsy* Tipe Spastik**

Salah satu bentuk kelainan yang terjadi pada fungsi otak dapat dilihat pada anak *cerebral palsy* (CP). Kirk (Mohammad Efendi, 2006: 118), *cerebral palsy* berasal dari kata *cerebral* yang artinya otak, dan *palsy* yang mempunyai arti ketidakmampuan atau gangguan motorik. Jadi *cerebral palsy* memiliki pengertian lengkap yakni gangguan aspek motorik yang disebabkan oleh disfungsinya otak. *American Academy of Cerebral Palsy* (A. Salim, 1996: 13), *cerebral palsy* yaitu berbagai perubahan yang abnormal pada organ gerak atau fungsi motorik sebagai akibat dari adanya kerusakan atau cacat, luka atau penyakit pada jaringan yang ada di dalam rongga tengkorak. Perlu dipahami bahwacerebral palsy bukan suatu penyakit, melainkan suatu kondisi yang ditandai oleh sejumlah gejala yang muncul bersamaan. Dilihat dari manifestasi yang tampak pada aktivitas motorik, *cerebral palsy* dapat dikelompokkan menjadi *spasticity*, *athetosis*, *ataxia*, *tremor*, dan *rigidity* (Hallahan & Kaufman, 1986; Patton, 1991; Mohammad Efendi; 2006).

Istilah *spastik* atau *spastis* mirip dengan istilah kejang (bahasa indonesia) atau kram (*kramp* dalam bahasa belanda). Dalam bahasa sehari-hari, istilah spastik lebih sering dipergunakan daripada istilah

kejang. Letak kerusakan di otak pada *cerebral palsy* tipe spastik, kemungkinan besar terletak di pusat penggerak dan *traktus piramidalis* (Thoha Muslim dalam A. Salim, 1996: 15) atau pada *cortex cerebral* (lapisan luar kulit otak) yang memiliki fungsi mengontrol atau memperhalus gerak reflek tubuh (Viola E. Cardwell dalam A. Salim, 1996:15). Kekejangan otot tersebut timbul terutama saat akan digerakkan, misalnya persendiannya tiba-tiba akan dibengkokkan, maka otot-otot yang berlawanan berkontradiksi, sehingga sulit untuk dibengkokkan. Demikian pula saat anggota gerak akan diluruskan, maka terasa adanya otot yang kejang, sehingga sulit diluruskan.

Kekejangan otot, biasanya akan hilang atau berkurang, pada saat anak dalam keadaan tenang, misalnya saat anak tidur. Sebaliknya, kekejangan otot akan semakin menguat, saat anak dalam keadaan terkejut, marah, takut dan sebagainya. Itulah sebabnya cara terbaik dalam melatih dan mendidik anak dengan tipe spastik adalah dimulai dengan suasana yang tenang, pelan-pelan, sabar dan dalam lingkungan yang dapat membuat anak merasa senang. Hal ini penting, oleh karena suasana yang ramai dan tergesa-gesa hanya akan membuat anak semakin takut, emosinya tidak stabil serta kekejangan otot semakin menguat, sehingga anak tidak dapat berbuat apa-apa. Kejangnya otot pada penyandang *cerebral palsy* tipe spastik dapat terletak pada tangan maupun kaki. Jika otot kaki sedang kejang, maka ia akan sulit berdiri maupun berjalan. Demikian juga bila otot tangannya kejang, maka

anak akan sulit dalam menggunakan tangan dengan baik. Oleh karena otot syaraf yang mengontrol gerak reflek tidak berfungsi/mengalami gangguan, maka anak yang bersangkutan mengalami gerak kejang-kejang seperti yang dialami anak *cerebral palsy* tipe spastik tersebut.

## **2. Karakteristik Cerebral Palsy Tipe Spastik**

*Cerebral palsy* tipe spastik menunjukkan gangguan gerak dan koordinasi berupa kekejangan otot pada bagian tubuh tertentu. A Salim (1996: 22) berpendapat, karakteristik *cerebral palsy* dapat dilihat dari gejala pergerakan otot. Adapun karakteristik *cerebral palsy* dilihat dari gejala pergerakan otot yaitu sebagai berikut.

- a. *Rigid*, ditandai dengan adanya gerakan otot yang kaku bila ia sedang berjalan, gerakannya mirip dengan gerakan robot, gerakannya lambat, tertahan-tahan dan kelihatan sangat sulit.
- b. *Spastic*, ditandai dengan adanya gerakan yang otot-ototnya mengalami kekejangan dapat terjadi baik pada sebagian gerakan ataupun seluruhnya.
- c. *Athetoid*, ditandai dengan gerakan yang tidak disadari atau tidak dibawah perintah, tidak terkontrol serta menunjukkan gerakan-gerakan memutar. Gerakan yang tidak terkontrol tersebut dapat terjadi di kaki, tangan, bibir, mata, lidah dan sebagainya.
- d. *Tremor*, ditandai dengan adanya gerakan gemetar atau gerakan halus yang biasanya terjadi pada tangan atau jari-jari tangan. Gerakannya bersifat kecil-kecil tanpa disadari, irama gerakannya tetap dan sukar.
- e. *Ataxia*, ditandai dengan adanya gangguan koordinasi dan keseimbangan. Ia kesulitan untuk memulai duduk dan berdiri.
- f. Campuran, yaitu anak yang memiliki beberapa jenis kelainan *cerebral palsy*.

Mencermati diatas dapat disimpulkan bahwa anak spastik memiliki karakteristik yang hampir sama dengan karakteristik anak *cerebral palsy*. Anak spastik mengalami gangguan pada motorik, sensoris yang

kurang sensitif, kecerdasan dibawah normal, normal bahkan diatas rata-rata, kemampuan berbicara yang kurang jelas, emosi yang labil dan gangguan koordinasi. Hambatan tersebut yang mengakibatkan anak mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

### **3. Keterbatasan *Cerebral Palsy* Tipe Spastik**

*Cerebral palsy* tipe spastik merupakan prevalensi terbesar dari *cerebral palsy*. Kesulitan yang dihadapi anak *cerebral palsy* tipe spastik yaitu ia memiliki kesulitan dalam menggunakan otot-ototnya untuk bergerak, disebabkan adanya kekejangan pada otot, akibatnya gerakan tubuh menjadi terbatas dan lambat (Yeni Rachmawati, 2013, Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus pada Siswa *Cerebral Palsy* Tipe Spastik). Dampak dari kekejangan atau kekakuan yang dialami anak *cerebral palsy* tipe spastik diantaranya adalah hambatan dalam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan otot, yaitu kemampuan motorik halus seperti dalam kegiatan bina diri dan belajar. Permasalahan yang ditemui di lapangan pada siswa *cerebral palsy* tipe spastik adalah hambatan dalam melakukan aktivitas sehari-hari secara mandiri yang disebabkan oleh motorik yang terhambat. Kekakuan yang dialami oleh anak-anak ini mengakibatkan anak kesulitan menggerakkan anggota gerakanya secara leluasa dan terkoordinasi.

## **B. Kajian Tentang Keterampilan Motorik Halus**

### **1. Pengertian Keterampilan Motorik Halus**

Sumantri (2005: 143), keterampilan motorik halus adalah pengorganisasian penggunaan kelompok otot-otot kecil seperti jari dan tangan yang sering membutuhkan kecermatan dan koordinasi mata dengan tangan, keterampilan yang mencakup pemanfaatan menggunakan alat-alat untuk mengerjakan suatu obyek.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rosmala Dewi (2005: 56), menyatakan bahwa keterampilan motorik halus merupakan keterampilan yang menggunakan jari-jemari, tangan dan pergelangan tangan yang tepat. Keterampilan motorik halus adalah gerakan yang dilakukan dengan menggunakan otot halus seperti: menggambar, menggunting dan melipat kertas.

Lebih lanjut, Zulaeha Hidayati (2010: 62), motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot kecil atau hanya sebagian anggota tubuh tertentu. Perkembangan pada aspek ini dipengaruhi oleh kesempatan anak untuk belajar dan berlatih, kemampuan menulis, menggunting dan menyusun balok.

John W. Santrock (2007: 216), menyatakan bahwa motorik halus adalah keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan perlu dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horisontal, garis vertikal, garis miring ke kiri, atau miring ke kanan,

lengkung atau lingkaran dapat terus ditingkatkan. Jika keterampilan motorik kasar melibatkan aktivitas otot besar, maka keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan motorik halus adalah kemampuan beraktivitas yang melibatkan otot-otot halus atau kecil seperti jari tangan, pergelangan tangan, serta membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat, sehingga gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga misalnya dalam kegiatan menggunting.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Motorik Halus**

Kartini Kartono (1995: 21), mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak yang akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Faktor hereditas (warisan sejak lahir atau bawaan), bawaan dari lahir yang berasal sejak dari kandungan mempengaruhi cepat atau lambatnya perkembangan motorik anak selanjutnya.
- b. Faktor lingkungan yang menguntungkan atau merugikan kematangan fungsi-fungsi organ dan fungsi psikis.
- c. Aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, kemampuan, punya emosi serta mempunyai usaha untuk membangun diri sendiri.

Endang Rini Sukamti (2007: 47), mengungkapkan bahwa kondisi yang mempunyai dampak paling besar terhadap laju perkembangan motorik diantaranya:

- a. sifat dasar genetik,
- b. seandainya dalam awal kehidupan pasca lahir tidak ada hambatan kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan dan semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak,
- c. kelahiran yang sukar,
- d. kondisi pra lahir yang menyenangkan,
- e. seandainya tidak ada gangguan lingkungan maka kesehatan gizi yang baik pada awal kehidupan pasca lahiran akan mempercepat perkembangan motorik anak,
- f. IQ anak tinggi,
- g. adanya rangsangan, dorongan dan kesempatan,
- h. perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan kesiapan untuk berkembangnya kemampuan motoriknya, dan
- i. cacat fisik seperti kebutaan akan memperlambat motorik anak.

Poerwanti Endang dan Widodo Nur (2005: 67), menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya kualitas perkembangan motorik halus anak ditentukan oleh:

a. Faktor intern

Faktor intern adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri yang meliputi pembawaan, potensi, psikologis, semangat belajar, serta kemampuan khusus.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan luar diri anak baik yang berupa pengalaman teman sebaya, kesehatan dan lingkungan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik halus tidak

lepas dari sifat dasar genetik serta keadaan pasca lahir. Hal tersebut berdampak pada perilaku yang diberikan kepada anak serta faktor internal dan eksternal yang ada di sekeliling anak dan pemberian gizi yang cukup. Faktor-faktor tersebut menyebabkan anak memiliki perbedaan dalam belajar keterampilan motorik halus. Maka dari itu tidak semua anak mudah mempelajari motorik halus, apalagi dalam penelitian ini permasalahannya adalah anak mengalami hambatan fisik berupa kekejangan otot. Tentu hal tersebut membuat anak memiliki cara belajar keterampilan motorik halus yang berbeda. Dan juga kemampuan motorik halus yang dicapai tidak bisa disamakan dengan anak normal pada umumnya.

### **3. Fungsi Pengembangan Motorik Halus**

Yudha M. Saputra (2005: 11), fungsi pengembangan motorik halusantara lain:

- a. sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan gerak kedua tangan,
- b. sebagai alat mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata dan,
- c. sebagai alat untuk melatih penguasaan emosi.

Pendapat lain juga disampaikan oleh Sumantri (2005: 146), bahwa fungsi pengembangan keterampilan motorik halus adalah mendukung aspek perkembangan aspek lainnya seperti kognitif dan bahasa serta sosial karena pada hakekatnya setiap pengembangan tidak



dapat terpisah satu sama lain. Artinya pengembangan keterampilan motorik halus penting dilakukan agar aspek perkembangan lainnya juga dapat ikut berkembang.

Hal senada juga disampaikan Elizabeth B. Hurlock (1987: 162), menyatakan bahwa keterampilan motorik yang berbeda memainkan peranan yang berbeda pula dengan penyesuaian sosial dan pribadi anak. Sebagian keterampilan berfungsi membantu anak memperoleh kemandiriannya, sedangkan sebagian lainnya berfungsi untuk membantu mendapatkan penerimaan sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi pengembangan motorik halus ialah alat mengembangkan koordinasi kecepatan tangan dengan gerakan mata, melatih penguasaan emosi anak, mendapatkan penerimaan sosial serta menumbuhkan perasaan senang terhadap diri sendiri misalnya dalam kegiatan *kirigami*.

#### **4. Prinsip dalam Pengembangan Motorik Halus**

Pengembangan motorik halus memerlukan aturan atau prinsip supaya tepat dalam menentukan ragam jenis latihan pembelajaran motorik halus yang sesuai dengan kondisi tertentu. Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 114), mengemukakan bahwa prinsip pengembangan motorik halus adalah adanya suatu perubahan baik fisik maupun psikis sesuai dengan masa pertumbuhannya. Perkembangan

motorik sangat dipengaruhi oleh gizi, status kesehatan dan perlakuan motorik yang sesuai dengan masa perkembangannya.

Sumantri (2005: 147-148), menjelaskan bahwa pengembangan motorik halus anak hendaknya memperhatikan beberapa prinsip antara lain:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak
- b. Belajar sambil bermain
- c. Kreatif dan inovatif
- d. Lingkungan kondusif
- e. Tema
- f. Mengembangkan keterampilan hidup
- g. Menggunakan kegiatan terpadu
- h. Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak

Hal demikian dapat disimpulkan bahwa prinsip pengembangan motorik halus hendaknya memperhatikan karakteristik perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak dan lingkungan yang kondusif untuk mengoptimalkan stimulasi yang diberikan oleh pendidik kepada anak.

## **5. Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Belajar Motorik Halus**

Elizabeth B. Hurlock (1987: 157), mengatakan ada delapan hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik antara lain sebagai berikut.

- a. Kesiapan belajar.
- b. Kesempatan belajar.
- c. Kesempatan praktek.
- d. Model yang baik.
- e. Bimbingan.
- f. Mempertahankan motivasi belajar anak perlu diperhatikan.
- g. Setiap keterampilan motorik harus dipelajari secara individual.
- h. Keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Richard Decaprio (2013: 22), yang menyatakan bahwa pembelajaran motorik di sekolah mengacu pada empat konsep umum yaitu: a) pelajaran motorik di sekolah adalah suatu proses bagi anak untuk memperoleh kemampuan dalam berbagai tindakan yang bersifat keterampilan, b) pembelajaran motorik di sekolah dilakukan dengan pengalaman ataupun praktik langsung oleh anak dengan bimbingan dan pengawasan guru, c) untuk mengukur hasil pembelajaran motorik terhadap anak di sekolah, para guru tidak bisa mengukur secara langsung dalam waktu singkat, dan d) hasil pembelajaran motorik di sekolah yang bersifat relatif dapat dilihat dari munculnya perubahan yang permanen dalam perilaku siswa. Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut.

- a. Pelajaran motorik di sekolah adalah suatu proses bagi anak untuk memperoleh kemampuan dalam berbagai tindakan yang bersifat keterampilan. Setiap anak mempunyai kemampuan gerakan berbeda-beda. Perlu dilakukan latihan dan pembelajaran untuk membuat keterampilan anak menjadi sempurna.
- b. Pembelajaran motorik di sekolah dilakukan dengan pengalaman ataupun praktik langsung oleh anak dengan bimbingan dan pengawasan guru. Pembelajaran motorik adalah pembelajaran keahlian dalam hal terapan (keterampilan) yang hanya bisa diperoleh dengan praktik.

- c. Untuk mengukur hasil pembelajaran motorik terhadap anak di sekolah, para guru tidak bisa mengukur secara langsung dalam waktu singkat. Oleh karena itu sebagai gantinya adalah *inferred* dari perilaku para siswa yang dapat dilihat secara kasat mata. Di sanalah, guru bisa melihat dan mengukur terjadi atau tidaknya perkembangan signifikan dalam hal pembelajaran motorik halus.
- d. Hasil pembelajaran motorik di sekolah yang bersifat relatif dapat dilihat dari munculnya perubahan yang permanen dalam perilaku siswa, baik yang ditunjukkan di lingkungan sekolah maupun luar sekolah.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan keterampilan motorik halus yang perlu diperhatikan adalah kesiapan belajar anak, anak memperoleh kesempatan dan praktek langsung dalam pembelajaran, model yang baik, serta adanya dukungan dan motivasi.

## **6. Cara Mengembangkan Keterampilan Motorik Halus**

Beberapa tahapan kemampuan motorik halus, dapat dikembangkan dengan berbagai cara dengan dapat juga mengembangkan kreativitas anak, antara lain: a) menggambar; b) melukis; c) melipat kertas (*origami*); d) meronce; e) mewarnai, menempel, melipat f) bermain plastisin atau *playdough*; g) menggunting (Hajar Pamadhi, 2008: 30).

Sumantri (2005: 145), mengemukakan bahwa koordinasi antara mata dan tangan dapat dikembangkan melalui permainan membentuk atau memanipulasi dari tanah liat/lilin atau adonan, memalu, menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting atau memotong. Slamet Suyanto (2005: 50) juga mengemukakan demikian, bahwa kegiatan pembelajaran seperti melipat, mengelem dan menggunting kertas dapat melatih motorik halus anak.

Hajar Pamadhi (2008: 35), bahwa menggunting akan melatih anak mencapai kemampuan keterampilan, sikap dan apresiasi. Keterampilan tersebut antara lain melalui bagaimana mengoperasikan gunting untuk memotong kertas di tempat yang benar, kecermatan mana yang harus dipotong dan mana yang tidak boleh dipotong, dan ketahanan mengerjakan memotong dengan waktu yang relatif lama bagi anak.

Menggunting merupakan kegiatan kreatif yang menarik bagi anak. Menggunting merupakan teknik dasar untuk membuat aneka kerajinan tangan, bentuk hiasan dan gambar dari bahan kertas dengan memakai bantuan alat pemotong. Kegiatan menggunting berdasarkan cara pembuatannya dapat dibedakan yaitu menggunting secara langsung dan menggunting secara tidak langsung. Cara langsung yaitu menggunting lembaran kertas dengan alat gunting sesuai bentuk yang dibuat. Cara tidak langsung yaitu menggunting dengan melalui atau

tahapan melipat terlebih dahulu pada lembaran kertas, baru dilakukan pengguntingan sesuai bentuk yang dibuat.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa menggunting merupakan salah satu cara dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak. Dengan mengoperasikan alat gunting untuk memotong kertas di tempat yang benar, kecermatan dalam memotong kertas, dan ketahanan dalam menggunting dapat melatih anak untuk memperoleh keterampilan motorik halus. Kegiatan menggunting dapat dibedakan menjadi dua yaitu, menggunting langsung dan menggunting secara tidak langsung. Penelitian ini akan menggunakan cara menggunting secara tidak langsung yaitu dengan melalui tahapan melipat terlebih dahulu pada kertas kemudiandilakukan pengguntingan sesuai dengan bentuk yang dibuat sesuai dengan prosedur kerja menggunting.

### **C. Kajian Tentang *Kirigami***

#### **1. Pengertian *Kirigami***

*Kirigami* hampir mirip dengan *origami*. Seni kerajinan kertas *kirigami* merupakan salah satu varian dari kerajinan *origami*. Persamaannya yakni menggunakan kertas lipat sebagai obyek kegiatan tersebut. Perbedaannya jika *origami* adalah menciptakan karya seni dari melipat kertas. Sedangkan *kirigami* yakni menciptakan karya seni dari melipat dan menggunting kertas mengikuti pola tertentu. Kata *kirigami* berasal dari kata “*kiru*” yang berarti ‘*memotong*’ dan “*gami*”

yang berarti '*kertas*' (Olvista, 2011, Kirigami Seni Lipat-Potong Kertas). Maka dari itu, *kirigami* adalah seni memotong kertas.

Pendapat tersebut senada dengan yang disampaikan oleh M. Hamid Wirtawan (2011: 6), *kirigami* adalah kata dari bahasa Jepang, yang berasal dari kata "*kiru*" yang artinya '*memotong*' dan "*gami*" yang berarti '*kertas*'. Jadi *kirigami* adalah seni memotong kertas. *Kirigami* merupakan seni menggunting kertas ala Jepang yang cukup populer. Pada awalnya *kirigami* hanya seputar melipat kertas yang kemudian dipotong atau digunting untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. Seiring berjalannya waktu, *kirigami* mulai berkembang menjadi bentuk-bentuk yang lebih kompleks, yaitu bentuk dua dan tiga dimensi. Simetri adalah elemen yang sangat penting dalam proyek *kirigami*, yang melibatkan pemotongan sederhana untuk membuat desain tampak sangat rumit.

Bentuk dasar dari *kirigami* adalah bulat melingkar 2 dimensi. Hiasan bulat melingkar diperoleh dengan potongan simetri lipat. Bagi pemula biasanya diajarkan cara memotong 4 lipatan, 6 lipatan atau 8 lipatan. Untuk membuat potongan 4 lipatan, kertas dilipat 2 secara simetris, lalu dilipat 2 secara simetris, lalu dilipat 3 dengan sudut lipatan yang sama (Olvista, 2011, Kirigami Seni Lipat-Potong Kertas). *Kirigami* dasar dua dimensi digunakan untuk pemula sedangkan tiga dimensi untuk yang sudah mahir. Jumlah lipatan akan menentukan dimensi yang terbentuk. Semakin banyak lipatan maka akan

membentuk dimensi yang lebih banyak pula dan tentunya akan semakin sulit sehingga hanya orang mahir yang mampu membentuknya.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *kirigami* adalah seni memotong kertas yang diawali dari tahapan melipat kertas yang kemudian dipotong atau digunting mengikuti pola tertentu menjadi karya seni yang indah.

## **2. Sejarah *Kirigami***

Pada umumnya masyarakat lebih dahulu mengenal *origami* dibanding *kirigami*. Seni kerajinan kertas *kirigami* merupakan salah satu varian dari kerajinan *origami*. Seni kertas *origami* berasal dari Negeri Matarahi, Jepang. Jika *origami* adalah melipat kertas, sama halnya dengan *kirigami* juga diawali dengan tahapan melipat kertas. Hanya saja jika *origami* tidak sampai pada tahapan memotong. Setelah dilipat dengan beberapa lipatan kemudian kertas dipotong sesuai dengan pola yang diinginkan membentuk karya seni yang indah, ini dinamakan *kirigami*.

*Kirigami* yang pengucapannya memiliki akhiran yang sama dengan *origami*, sebenarnya memang pengembangan dari seni kerajinan *origami*. Seni tersebut sudah berlangsung sejak zaman dahulu kala, di daratan Cina, pada zaman dinasti Tang. Kerajinan kertas *kirigami* terbentuk karena sebelumnya sudah ada *origami* sebagai dasar seni kertas. *Kirigami* merupakan pengembangan seni dari



*origami*, yang awalnya hanya seni melipat kertas sekarang dikembangkan dengan adanya kegiatan menggunting dalam kerajinan *kirigami*. Pengembangan tersebut bertujuan untuk semakin menambah bentuk lain dan meningkatkan kreativitas serta membuat kerajinan tersebut lebih bervariasi. Alasan lain juga untuk menambah rasa estetika atau keindahan dalam suatu karya seni.

Banyak orang menyangka bahwa *kirigami* berasal dari negara Jepang, tapi yang sebenarnya terjadi adalah kerajinan *kirigami* berasal dari negeri Tiongkok. Memang di negara Cina, seni menggunting kertas tidak bernama *kirigami*, namun semua pola dan cara pembuatannya yang menggunakan gunting sudah ada sejak ribuan tahun lalu. Biasanya kerajinan kertas yang digunting hanya digunakan untuk kegiatan keagamaan saja, lalu setelah berkembangnya kegiatan seni kerajinan dan aksesoris, maka kerajinan kertas yang digunting pun ikut berbaur mengikuti perkembangan kegiatan seni kerajinan dan aksesoris (Elsya Fitri Utami, 2013, Gambaran Umum Tentang *Kirigami*).

Kerajinan menggunting kertas *kirigami* kemudian bersinggungan dengan keterampilan *origami* milik orang Jepang yang disebabkan oleh para peziarah yang melakukan perjalanan jauh dari Jepang ke Cina. Para peziarah dari Jepang ini membawa kerajinan *origami* milik mereka sebagai salah satu kesenian tradisional budaya mereka. Di perjalanan menuju Cina, para peziarah berhadapan dengan

kerajinan yang ada di “Negara Tirai Bambu” tersebut. Maka terjadilah pertempuran di antara keduanya. Karena adanya persinggungan di antara dua kebudayaan tersebut, maka masuklah *kirigami* ke negeri “Matahari Terbit” yang dibawa oleh orang-orang yang hilir mudik antara negeri sakura dan negeri tiongkok. Besar kemungkinan orang-orang itu adalah para pendeta yang pergi ke Tiongkok untuk mempelajari agama Budha (Elsya Fitri Utami, 2013, Gambaran Umum Tentang *Kirigami*)

### **3. Alat dan Bahan *Kirigami***

*Kirigami* adalah seni memotong kertas membentuk aneka pola yang indah. Kerajinan ini terpusat pada kertas (*kami* atau *gumi*) dan gunting. M. Hamid Mirtawan (2011: 7), menyebutkan bahwa alat dan bahan yang utama dalam membuat *kirigami* adalah gunting, *cutter*, dan kertas.

Kertas yang digunakan dalam kerajinan *kirigami* memiliki banyak jenis. Namun pada dasarnya semua kertas yang tidak terlalu tebal dan berbentuk bujur sangkar dapat digunakan untuk membuat *kirigami*. Berikut jenis kertas yang umumnya digunakan dalam kerajinan *kirigami* antara lain: a) *kami*; b) *washi*; c) kertas printer atau kertas fotocopy biasa, berat 70-90 gram; d) kertas *origami*; e) kertas berlapis foil(Elsya Fitri Utami, 2013, Gambaran Umum Tentang *Kirigami*). Masing-masing akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. *Kami* adalah kertas berbentuk bujur sangkar ukuran 2,5 cm hingga 25 cm, dengan satu sisi berwarna dan sisi lainnya berwarna putih. Sisi yang berwarna ada yang berwarna gradasi, dua warna atau bermotif. Kami sering dikenal menyerupai kertas marmer.
- b. *Washi* adalah kertas tradisional yang umum digunakan untuk membatasi ruang rumah tradisional di Jepang. Menurut sejarah, sejak dahulu orang Jepang mempelajari cara untuk menggunakan serat kulit kayu dari semak belukar seperti *kozo* dan *gampi* untuk membuat kertas yang tipis tetapi kuat.
- c. Kertas printer atau kertas fotocopy biasa, berat 70-90 gram. Umumnya digunakan untuk latihan membuat *kirigami* karena selain mudah didapat, harganya juga terjangkau.
- d. Kertas *origami* memiliki warna-warna yang menarik.
- e. Kertas berlapis foil, memiliki warna mengkilap dari lapisan aluminium tipis di satu sisinya. Umumnya digunakan untuk membuat *kirigami* bagi keperluan dekorasi.

Kertas-kertas lainnya, seperti kertas kado, kertas krep, kertas sampul buku, kertas *fancy*, dan kertas bekas seperti koran, brosur, kertas halaman majalah, beragam kertas lainnya dapat digunakan dalam *kirigami*. Namun, kertas-kertas tersebut harus dipotong dulu menjadi bujur sangkar baru dapat digunakan untuk membuat *kirigami*. Sedangkan untuk gunting yang digunakan tidak ada spesifikasi

husus. Hal yang terpenting gunting nyaman dipakai dan mudah digunakan dalam memotong seperti gunting kertas.

Alat-alat lainnya yang digunakan dalam *kirigami* yaitu pensil, karton dan lem. Pensil digunakan untuk menggambar pola yang diinginkan pada kertas. Garis-garis pola tersebut berguna sebagai panduan dalam memotong kertas agar tidak terjadi kesalahan potong. Sama seperti gunting, pensil yang digunakan dalam menggambar garis-garis pola pada kertas tidak memiliki spesifikasi khusus. Utamanya, pensil dapat digunakan untuk menggambar dengan nyaman. Alat lainnya yang diperlukan adalah karton dan lem kertas. Jika *kirigami* ingin dijadikan suatu ornamen, kartu ucapan dan hiasan ruangan bisa ditempelkan di karton. Karton yang digunakan dapat bervariasi. Namun untuk tahan lama dan kuat pakailah karton yang agak tebal. Merekatkan *kirigami* pada kertas karton tentu memerlukan lem kertas. Pakailah lem kertas dengan daya rekat kuat agar *kirigami* tidak mudah lepas.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa alat utama dalam *kirigami* adalah kertas dan gunting dengan alat pendukung lainnya yaitu pensil, *cutter*, karton dan lem kertas. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan gunting dan kertas *origami* yang memiliki warna yang beragam agar menarik perhatian anak.

#### 4. Cara dan Teknik *Kirigami*

*Kirigami* merupakan kerajinan yang mudah untuk dipelajari. Tak terkecuali untuk anak dengan hambatan fisik, khususnya *cerebral palsy* tipe spastik juga dapat mempelajarinya. Namun bagi anak spastik membuat kerajinan *kirigami* tidak akan semudah yang orang normal lakukan. Hambatan fisik pada tangan menyulitkan anak untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan keterampilan tangan. Devi Revi Paat (2007: 8), cara membuat *kirigami* cukup sederhana, yaitu pertama-tama kertas dilipat, setelah itu digunting. Hasil guntingan kertas dapat menjadi aneka bentuk. Bentuk yang dihasilkan tidak hanya terbatas pada bentuk-bentuk figur saja, namun juga dapat menjadi bentuk-bentuk abstrak yang menarik. Kegiatan *kirigami* juga dapat membentuk kreasi-kreasi lainnya, seperti ornamen, hiasan dinding, kartu ucapan, dan beragam jenis kreasi lainnya.

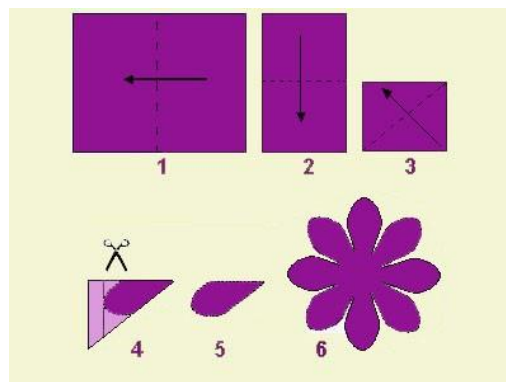
Ada beberapa teknik *kirigami* yang dapat dilakukan. M. Hamid Mirtawan (2011: 8), mengemukakan teknik *kirigami* terbagi menjadi dua yaitu:

- a. Teknik memotong dan menggunting *kirigami*. Teknik memotong dan menggunting tergantung pada pola yang dibuat dan yang akan dibentuk. Teknik memotong menggunakan *cutter* harus menggunakan *cutter* yang tajam dan *steinlisteel* dan landasan kaca sehingga hasil potongan terlihat rapi. Bentuk pola juga mempengaruhi cara memotong. Jika kesulitan memakai gunting

untuk memotong suatu pola, maka dapat digunakan *cutter* untuk memotong pola-pola yang rumit seperti lengkungan bola sabit, gambar bentuk hati yang memiliki lengkungan yang sulit, dan lain-lain.

- b. Teknik melipat *kirigami*, yaitu ada lipatan ke dalam, lipatan keluar, membentuk sudut lipatan sebesar 90 derajat, sudut lipatan bebas, dan ada pola kertas yang tidak dipotong akan tetapi ditekuk bebas.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa cara dan teknik membuat *kirigami*, pertama melipat kertas *origami* menjadi beberapa lipatan sesuai dengan yang diinginkan. Lalu kedua adalah menggambar garis-garis pola kemudian yang ketiga adalah menggunting kertas sesuai dengan garis-garis pola tersebut untuk membentuk suatu karya seni yang indah dan menarik. Kegiatan *kirigami* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mudah untuk dilakukan, sehingga diharapkan anak senang dan gembira mengikuti kegiatan ini.



**Gambar 1. Contoh Hasil Seni *Kirigami***

#### **D. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan *Kirigami* dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus**

Trianto (2010: 17), pembelajaran adalah interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal (Sugihartono dkk, 2007: 81). Pendapat-pendapat tersebut menjelaskan bahwa dalam menyampaikan suatu ilmu pengetahuan maupun materi ke anak didik, pendidik perlu merancang pembelajaran sedemikian yang diperlukan agar tujuan pembelajaran yang ditargetkan dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus memerlukan suatu modifikasi pembelajaran karena kebutuhan dan kemampuan yang berbeda dengan anak normal lainnya. Termasuk salah satunya anak spastik yang memiliki kebutuhan dan kemampuan yang spesifik. Sehingga dalam pembelajaran tertentu, pendidik merancang pembelajaran sesuai dengan kemampuan, karakteristik dan kebutuhannya. Karakteristik anak menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Dengan demikian, dalam menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan pendidik perlu memperhatikan karakteristik anak yang dihadapi.

Anak-anak sangat menyukai hal-hal yang menyenangkan. Maka dari itu pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mendapat pengalaman belajar yang menyenangkan dari lingkungannya melalui pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Selain menyenangkan guru juga harus memastikan lingkungan belajar yang aman dan kondusif bagi anak. Tujuan kegiatan juga merupakan hal yang berpengaruh dalam pemilihan metode.

Guru perlu membangun suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Suasana belajar tersebut dapat terbangun dengan melakukan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik namun tetap aman bagi anak. Pembelajaran motorik halus dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Moeslichatoen (2004: 108), dalam penugasan keterampilan akan mudah dilakukan dengan cara menirukan seperti apa yang dilakukan guru. Dari pendapat tersebut artinya guru memegang peranan penting dalam melakukan suatu pembelajaran. Anak nantinya akan meniru apa yang diajarkan oleh guru. Dalam kegiatan menggunting (*kirigami*), anak akan meniru guru dalam melipat kertas, menggambar garis-garis pola, memegang gunting dan memotong kertas sesuai garis-garis pola menjadi suatu karya seni yang indah.

Kondisi tubuh yang kaku pada anak spastik membuat kemampuan– kemampuan motorik sulit berkembang. Namun bukan berarti anak spastik tidak dapat mengembangkan kemampuan motoriknya. Kemampuan motorik dapat berkembang jika mendapat latihan motorik yang tepat bagi



anak. Pembelajaran motorik halus di sekolah dapat menjadi wadah bagi anak untuk mengembangkan kemampuan motoriknya. Pengembangan motorik halus di tangan dan jari anak adalah hal pertama yang perlu dikuasai anak. Anak-anak harus memiliki ketangkasan dan kekuatan di tangan dan jari sebagai bekal dalam melakukan aktivitas yang melibatkan tangan. Selain itu, keterampilan motorik halus sangat penting untuk keterampilan hidup anak. Kegiatan *kirigami* diharapkan akan mendukung perkembangan motorik halus anak dan akan membantu untuk membangun ketangkasan dan kekuatan tangan. Serta membantu anak memperoleh pengalaman dalam melatih keterampilan hidup dari otot-otot halus yang terdapat pada jemari dan tangan.

*Kirigami* adalah kegiatan pembelajaran melatih kemampuan motorik halus yang dipadukan dengan pembelajaran yang mengarah pada aktivitas seni. Dalam proses aktivitas seni sering melibatkan kekuatan tangan seperti otot-otot halus jemari tangan untuk menghasilkan suatu karya seni. *Kirigami* merupakan perpaduan antara melipat dan memotong kertas. *Kirigami* diharapkan akan menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Selain menarik dan menyenangkan, kegiatan *kirigami* juga akan mengasah kreativitas dan daya imajinasi anak. *Kirigami* dalam penelitian di SLB Rela Bhakti I Gamping dilakukan dengan proses yang sederhana sesuai dengan karakteristik anak. *Kirigami* yang sesuai untuk anak spastik adalah *kirigami* dua dimensi. Mengingat

kemampuan berpikir anak yang juga rendah, maka peneliti menggunakan pola *kirigami* yang sederhana untuk memudahkan anak mempelajarinya.

Langkah-langkah dalam pembelajaran *kirigami* pertama adalah guru menyiapkan alat dan bahan *kirigami*, seperti gunting, kertas *origami*, lem, karton, dan *cutter*. Kedua, guru menjelaskan dan memberi contoh cara melipat kertas *origami* untuk membentuk *kirigami* dua dimensi. Cara melipat kertas dilakukan secara simetris dengan melipat menjadi dua bagian yang sama. Dipastikan anak mampu melipat kertas secara simetris, jika belum mampu melakukannya dapat diulang kembali sampai anak mampu. Setelah melipat kertas, guru menggambar pola di papan tulis dan kertas agar dapat dicontoh anak. Gambar pola pada papan tulis dan kertas dibuat sesederhana mungkin agar anak mampu mencontohnya.

Tahap selanjutnya adalah menggunting. Guru mengajarkan anak untuk memegang gunting dengan benar menggunakan dua jari. Anak dapat diberi contoh terlebih dahulu cara memegang gunting yang benar. Beri arahan jika anak mengalami kesulitan. Jika anak sudah mampu memegang gunting dengan baik dan benar, lalu beri contoh kegiatan menggunting kertas sesuai dengan pola garis yang tergambar dan anak diminta menirukannya. Jika anak sudah mengerti penjelasan guru, anak dapat menirukan apa yang sudah dijelaskan guru sebelumnya. Kegiatan *kirigami* dapat dilakukan secara berulang sampai anak mahir melakukannya. Berilah kesempatan anak untuk dapat berkreasi membentuk karya seni

yang diinginkan. Dengan kemampuan anak berkreasi membentuk berbagai macam bentuk, diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat terlatih.

#### **E. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang telah dilakukan oleh Tressa Thursina Malika (2014) dengan judul skripsi “Peningkatan Koordinasi Mata dan Tangan Melalui Keterampilan *Kirigami* pada Siswa *Cerebral Palsy* Spastik di SLB D YPAC Bandung” menjelaskan bahwa koordinasi mata dan tangan perlu ditingkatkan melalui kegiatan yang menarik dalam suatu pembelajaran. Kegiatan menarik yang dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan salah satunya adalah *kirigami*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan pada siswa *cerebral palsyspastik* di SLB D YPAC Bandung yang berinisial S. B. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini penelitian dengan subyek tunggal atau yang biasa disebut dengan SSR (*Single Subject Research*). Penelitian ini dibagi menjadi tiga fase, yaitu fase *baseline* 1 (A1), fase intervensi (B) dan fase *baseline* (A2). Target *behavior* yang diukur mencakup tiga aspek, yaitu melipat kertas, menebalkan pola dan menggunting pola. Setelah diberikan intervensi, hasil yang diperoleh S. B. dalam ketiga aspek ini secara umum terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari *mean level* pada setiap aspek dan pada setiap fasenya mengalami peningkatan beberapa persen. Namun pada aspek-aspek tertentu seperti menggunting pola garis lengkung dan lingkaran, tidak terjadi peningkatan sama sekali. Berdasarkan perolehan data yang telah

dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan koordinasi mata dan tangan secara umum terjadi peningkatan setelah diberikan intervensi melalui keterampilan *kirigami*.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, *kirigami* dapat memberikan peningkatan pada kemampuan koordinasi mata dan tangan secara umum untuk siswa *cerebral palsy* spastik. Dari penelitian sebelumnya, belum dilakukan penerapan *kirigami* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Penelitian dengan penggunaan *kirigami* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan motorik halus pada siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

#### **F. Kerangka Pikir**

Setiap manusia mengalami perkembangan seiring dengan berjalannya waktu. Manusia sejak dari dalam kandungan sampai lahir menjadi bayi sudah mengalami perkembangan. Perkembangan yang paling terlihat pada manusia salah satunya adalah perkembangan fisik. Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan keterampilan motorik. Perkembangan motorik merupakan satu dari beberapa perkembangan yang memegang peranan penting dalam aktivitas gerak manusia. Perkembangan motorik merupakan perubahan komponen gerak dan perilaku seseorang dari bayi hingga dewasa khususnya dalam hal otot, otak dan syaraf yang saling

mempengaruhi satu sama lain sehingga melibatkan dua aspek motoriknya yaitu motorik halus dan motorik kasar.

Motorik halus adalah gerakan kecil pada tangan yang tidak terlalu membutuhkan tenaga dalam melakukannya. Dalam perkembangannya, keterampilan motorik perlu dilatih agar dapat melakukan aktivitas secara optimal. Keterampilan motorik halus pada tangan perlu dilatih karena awal gerakan manusia berawal dari kemampuan otot tangan. Gerakan-gerakan tangan yang terampil akan membuat anak semakin mandiri dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Dengan demikian ketergantungan pada orang lain dapat berkurang.

Anak spastik yang memiliki hambatan fisik tentu perlu menguasai keterampilan motorik halus. Keterbatasan yang dimiliki bukan menjadi penghalang untuk mengembangkan keterampilan motorik halus tersebut. Anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus sesuai dengan kemampuannya tanpa harus memiliki taraf kemampuan yang sama dengan orang normal. Keterampilan motorik halus tidak kalah penting untuk dikembangkan dengan stimulasi tepat oleh guru dan lingkungan belajarnya. Namun, keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping masih lemah terlihat dari kemampuan motorik halus anak yang masih rendah pada saat pembelajaran motorik halus berlangsung. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pengalaman belajar motorik halus anak. Pembelajaran yang

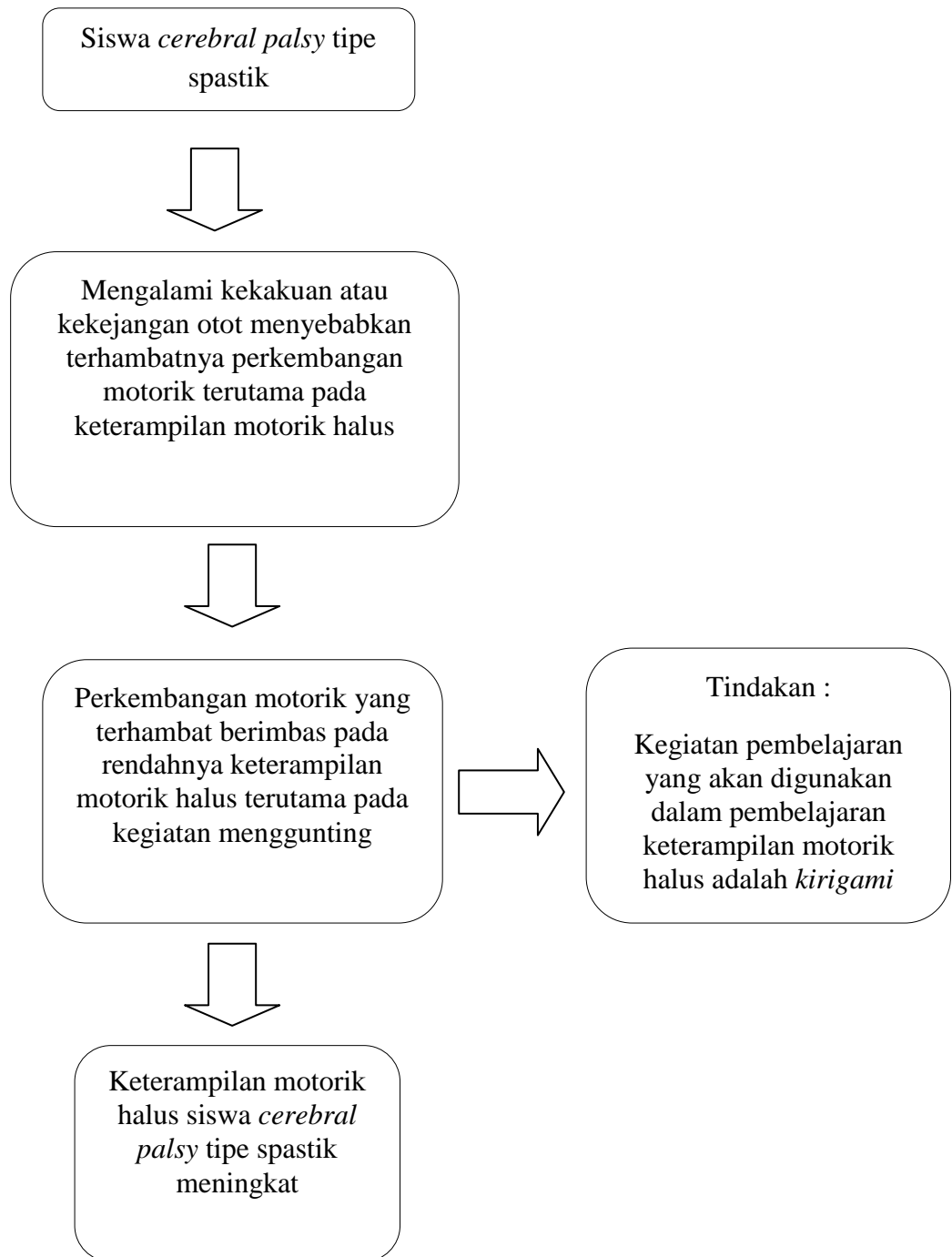
monoton dan kurang menarik membuat anak bosan sehingga ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran motorik halus kurang.

Mengatasi permasalahan pembelajaran yang kurang menarik dapat dilakukan dengan membangun suasana belajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan dapat dibangun melalui suatu kegiatan yang anak suka. Kegiatan menggunting kertas atau *kirigami* dapat menjadi salah satu kegiatan yang memberi pengalaman belajar menyenangkan bagi anak. Dengan menggunakan kertas *origami* yang memiliki beragam warna yang menarik dapat membuat anak antusias melakukan kegiatan menggunting. Pemberian pembelajaran *kirigami* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Kegiatan menggunting adalah kegiatan keterampilan tangan dalam memotong kertas menggunakan gunting. *Kirigami* dilakukan dengan praktek langsung dengan tujuan agar anak dapat merekam apa yang dipelajari. Kegiatan menggunting diharapkan dapat diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari anak. Melalui kegiatan menggunting anak dapat memperoleh pengalaman belajar antara lain memegang gunting dengan benar dan baik serta berkreasi dengan menggunakan gunting.

Kegiatan menggunting menjadi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan motorik halus karena kegiatan ini melatih kemampuan otot pada ibu jari dan jari tengah. Dalam memegang gunting melibatkan otot pada ibu jari dan jari tengah lalu menggunakannya untuk menggunting kertas. Gerakan awal yang dipelajari anak cukup dengan memegang

gunting lalu melakukan gerakan membuka dan menutup gunting. Gerakan menggunting yang dilakukan secara berulang dalam jangka waktu lama akan melatih otot menjadi lentur. Sehingga diharapkan kegiatan menggunting (*kirigami*) dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir atau alur penelitian tindakan kelas ini dapat divisualisasikan dalam sebuah skema sebagai berikut:



**Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir**



### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *kirigami* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Rochman Natawijaya dikutip oleh Masnur Muslich(2011: 9), penelitian tindakan kelas adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu. Suwarsih Madya (2007: 11) mengemukakan penelitian tindakan berurusan langsung dengan praktik di lapangan dalam situasi alami. Dalam penelitian ini, masalah yang dimaksud adalah rendahnya keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping. Alternatif pemecahannya adalah dengan menggunakan *kirigami* sebagai pembelajaran keterampilan motorik halus. Penggunaan *kirigami* ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

Penelitian tindakan kelas ini dikemas dalam bentuk penelitian tindakan kelas kolaboratif dan bekerja sama dengan guru kelas dalam merencanakan, mengobservasi dan merefleksikan tindakan yang telah dilakukan. Secara kolaboratif artinya pihak yang melakukan tindakan adalah guru, sedangkan peneliti sebagai pengamat. Setelah tindakan

dilakukan maka dapat dilakukan analisis data untuk selanjutnya melaporkan hasil penelitian dengan bantuan kolaborator.

## **B. Subjek Penelitian**

Dalam sebuah penelitian tentu harus memiliki subyek penelitian yang akan diteliti. Subjek penelitian digunakan sebagai sumber data, dapat berupa manusia maupun bukan manusia. Subjek penelitian adalah benda, keadaan, orang, atau tempat data untuk mengambil variabel data yang dipermasalahkan (Suharsimi Arikunto, 2005: 99).

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah dua siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping. Dua siswa spastik tersebut merupakan satu rombongan belajar. Satu siswa berada di tingkat kelas dua SDLB dan satu siswa berada di tingkat kelas tiga SDLB. Tingkat kelas dua siswa tersebut berbeda namun kemampuan motorik halus yang dimiliki hampir sama. Hal tersebut yang melatarbelakangi peneliti melakukan penelitian pada dua siswa tersebut.

## **C. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SLB Rela Bhakti I Gamping yang beralamat di Cokrowijayan, Banyuraden, Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian ini yaitu satu bulan yakni pada bulan Maret-April 2016. Durasi waktu tersebut digunakan untuk perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang

bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak melalui *kirigami*.

#### **D. Setting Penelitian**

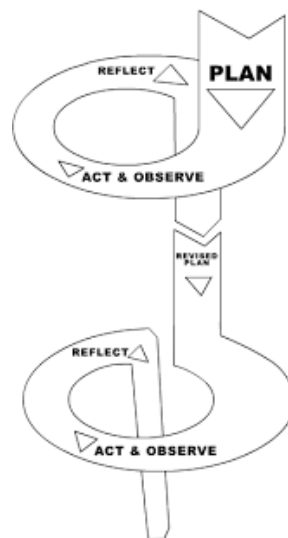
*Setting* penelitian adalah latar dilaksanakannya suatu penelitian. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di SLB Rela Bhakti I Gamping dan khususnya berada di dalam kelas. Pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami* tidak terlalu membutuhkan ruangan yang luas sehingga dapat dilakukan di dalam kelas. Hal demikian bertujuan untuk memudahkan pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan dan memusatkan perhatian dan konsentrasi anak kepada guru. Jika pelaksanaan kegiatan dilakukan di luar kelas yang dikhawatirkan anak kesulitan dalam memfokuskan pikiran kepada guru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan *kirigami* dilakukan di dalam kelas.

#### **E. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model spiral yang dikembangkan Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart, dalam penelitian ini rencananya akan menggunakan dua siklus yang menggunakan empat komponen tindakan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi dalam satu spiral yang saling terkait.

Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama (2011: 21), pada hakekatnya model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Robin Mc Taggart berupa perangkat-perangkat satu peringkat terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dimana keempat komponen

tersebut dipandang satu siklus. Komponen-komponen tersebut membentuk hubungan yang berkelanjutan dalam satu siklus kegiatan. Apabila dalam satu siklus kegiatan belum berhasil untuk meningkatkan motorik halus anak, maka kegiatan penelitian tindakan kelas dilanjutkan pada siklus kegiatan berikutnya sampai dengan tercapainya tujuan kegiatan. Proses penelitian tindakan adalah seperti gambar berikut:



**Gambar 3. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart (Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama, 2011: 21)**

**Keterangan:**

**Siklus I:**

1. Perencanaan I
2. Tindakan
3. Observasi I
4. Refleksi I

**Siklus II:**

1. Perencanaan II
2. Tindakan
3. Observasi II
4. Refleksi II

Berdasarkan prosedur penelitian tersebut maka tindakan penelitian kelas untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dilanjutkan refleksi. Dalam penelitian ini langkah-langkah yang akan dilakukan adalah:

1. Perencanaan

- a. Peneliti melakukan survei terhadap keadaan sekolah secara umum, sarana dan prasarana, proses pembelajaran, dan aktivitas anak dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Hasil survei digunakan sebagai dasar penyusunan perencanaan yang bekerjasama dengan guru. Peneliti menyusun rencana tindakan yang akan diberikan kepada anak mulai dari media pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, aktivitas anak dan guru, hal-hal yang akan diobservasi, dan evaluasi kegiatan yakni untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak menggunakan kegiatan *kirigami*.
- c. Peneliti dan guru berdiskusi dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi yang akan diajarkan. RPP ini berupa rangkaian kegiatan pembelajaran yang juga berfungsi untuk menentukan tema, subtema, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. RPP berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

- d. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi berupa *check list* keterampilan motorik halus.
- e. Mempersiapkan alat dan bahan kegiatan menggunting (*kirigami*) antara lain kertas *origami*, gunting, kertas HVS, pensil/spidol dan lem.
- f. Mempersiapkan alat dokumentasi untuk merekam segala kejadian selama kegiatan pembelajaran.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat dan dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru memberikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan RPP yang telah dibuat.

## 3. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat proses kegiatan belajar mengajar secara langsung bagaimana partisipasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP.

## 4. Refleksi

Data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisis, kemudian dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan pada akhir tiap siklus dan

melalui refleksi ini dapat diketahui apakah tindakan yang diberikan sudah sesuai yang diharapkan peneliti serta untuk mengetahui apakah diperlukan siklus selanjutnya. Refleksi dilakukan dengan cara diskusi antara peneliti dan guru kelas yang bersangkutan. Diskusi tersebut membahas segala hal yang terjadi selama tindakan kelas dilakukan. Refleksi bertujuan untuk menyusun rencana tindakan perbaikan untuk siklus selanjutnya apabila diperlukan.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Secara umum ada dua jenis teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam satu penelitian. Masnur Muslich (2011: 145), dua teknik pengumpulan data adalah teknik tes dan teknik nontes. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data secara non tes yakni observasi dan dokumentasi. Suharsimi Arikunto (2007: 127), observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Kegiatan pengamatan pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati pelaksanaan pembelajaran motorik halus melalui kegiatan *kirigamidi* kelas serta partisipasi yang ditunjukan siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung tanpa mengganggu kegiatan pembelajaran. Pengamatan tersebut dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dalam bentuk *check list*.

Dokumentasi juga diperlukan dalam mengumpulkan data di lapangan. Dokumen merupakan faktor pendukung bagi peneliti dalam



melakukan penelitian. Tim Pusdi Dikdasmen Lemlit UNY (2008: 41), menyebutkan bahwa studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan mengumpulkan hasil tugas yang telah dikerjakan. Dokumentasi dapat menjadi alat rekam atas kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Wina Sanjaya (2010: 84), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen merupakan alat untuk mengumpulkan data penelitian agar pekerjaannya lebih mudah diolah. Instrumen mempunyai kegunaan untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah menginjak pada langkah pengumpulan informasi di lapangan. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan. Penelitian tindakan termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif. Dalam penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### **1. Lembar observasi**

Observasi atau pengamatan dilaksanakan dengan mengamati aktivitas anak didik. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Instrumen observasi yang digunakan pada penelitian ini berupa *check list*. *Check list* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisi daftar dari semua aspek yang akan diteliti, sehingga peneliti tinggal memberi tanda cek (✓) pada aspek yang diobservasi. Pemberian tanda dilakukan

saat guru menilai hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan *kirigami* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping. Berikut adalah kisi-kisi instrumen observasi yang akan digunakan peneliti:

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Observasi**

Hal yang dinilai	Aspek perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Deskripsi	Indikator
Motorik Halus	Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	Menggunting <i>kirigami</i> sesuai dengan pola	<p><b>a. Melipat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu melipat kertas secara simetris</li> </ul> <p><b>b. Menggunting</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting</li> <li>Anak mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna</li> <li>Anak mampu menggunting bentuk pola yang sederhana tepat pada garis</li> </ul>	<p>Ujung sisi kanan bertemu dengan ujung sisi kiri</p> <p>Menekan sisi lipatan dengan telunjuk dan ibu jari</p> <p>Memegang gunting dengan satu tangan</p> <p>Memegang gunting dengan dua jari yaitu ibu jari dan jari tengah</p> <p>Membuka bukaan gunting 50%</p> <p>Memulai guntingan dari pangkal gunting yang terbuka</p> <p>Menggunting sesuai bentuk pola menjadi bentuk kirigami</p>

**Tabel 2. Rubrik Penilaian Penilaian Keterampilan Motorik Halus Melalui Kirigami**

No	Rubrik Penelitian tentang	Deskripsi	Kriteria (Score)
1.	Melipat kertas secara simetris	Jika anak mampu melipat dengan menggabungkan kedua sisi kanan dan kiri kemudian menekan lipatan dengan jari telunjuk dan ibu jari dengan hasil lipatan simetris	BSB (4)
		Jika anak mampu melipat dengan menggabungkan kedua sisi kanan dan kiri kemudian menekan lipatan dengan hasil rapi	BSh (3)
		Jika anak mampu melipat dengan menggabungkan kedua sisi kanan dan kiri kemudian menekan lipatan tetapi belum rapi	MB (2)
		Jika anak belum bisa melipat kedua sisi kanan dan kiri menjadi satu tetapi mampu menekan lipatan	BB (1)
2.	Anak mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar	Jika anak mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting secara mandiri	BSB (4)
		Jika anak mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting namun dengan bantuan guru	BSh (3)
		Jika anak memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting masih sangat perlu pengarahan dari guru	MB (2)
		Jika anak belum mampu memegang gunting	BB (1)
3	Anak mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna	Jika anak mampu membuka bukaan gunting 50% bukaan dan memulai guntingan dari pangkal bukaan gunting dan mulai membuka kembali dengan lancar	BSB (4)
		Jika anak mampu membuka bukaan gunting 50% bukaan dan memulai guntingan dari pangkal bukaan gunting	BSh (3)
		Jika anak mampu membuka bukaan gunting 50% bukaan dan tetapi memulai guntingan dari ujung bukaan gunting	MB (2)
		Jika anak membuka bukaan gunting lebih dari 50% dan dengan memulai guntingan secara sembarangan	BB (1)
4	Anak mampu menggunting bentuk pola yang sederhana tepat pada garis	Jika anak mampu menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis dengan hasil yang rapi dan mencoba pola-pola yang sulit	BSB (4)
		Jika anak mampu menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis dengan hasil yang rapi	BSh (3)
		Jika anak mampu menggunting bentuk pola sederhana belum tepat pada garis	MB (2)
		Jika menggunting secara sembarangan	BB (1)

(lembar observasi terlampir halaman 112)

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan faktor pendukung peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Dokumentasi pada penelitian berupa foto alat dan bahan *kirigami*, hasil karya anak dan pelaksanaan tindakan.

## H. Validitas Instrumen

Suatu penelitian agar memperoleh data yang akurat perlu adanya validitas yang tinggi. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2010: 168). Kevalidan suatu instrumen perlu dikonsultasikan oleh ahli/*expert judgement*. Dalam penelitian ini untuk melihat kevalidan instrumen yang telah dibuat, peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing, yakni Dr. Haryanto, M. Pd.

## I. Teknik Analisis Data

Analisis data diperlukan untuk menganalisis dan menginterpretasikan data agar diperoleh informasi yang akurat. Wina Sanjaya (2010: 106), mengemukakan bahwa analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan oleh guru.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari observasi selama pembelajaran kemudian akan

dipresentase sesuai dengan rumus tertentu. Analisis yang dilakukan berasal dari data observasi aktivitas kegiatan anak dalam kegiatan *kirigami* dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada setiap akhir siklus. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan yang dicapai dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya keterampilan motorik halus dapat dihitung dengan presentase. Rumus yang digunakan untuk mengetahui presentase dikemukakan oleh M. Ngalim Purwanto (2008: 120):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan: NP = nilai persen yang dicari /diharapkan  
R = skor mentah yang diperoleh  
SM = skor maksimum ideal dari nilai yang ada  
100% = konstanta

Acep Yoni (2010: 176), hasil dari data presentase dapat dipresentasikan ke dalam empat tingkat, yaitu:

- a. Kriteria sangat baik jika anak memperoleh nilai 76-100%
- b. Kriteria baik jika anak memperoleh nilai 51-75%
- c. Kriteria cukup jika anak memperoleh nilai 26-50%
- d. Kriteria kurang jika anak memperoleh nilai 0-25%

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini akan menggunakan empat kriteria presentase yang diadaptasikan dari pendapat Acep Yoni (2010: 176) dan prosedur penilaian di SLB, yaitu:

- a. Kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik): anak memperoleh nilai 76%-100%.
- b. Kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan): anak memperoleh nilai 51%-75%.
- c. Kriteria MB (Mulai Berkembang): anak memperoleh nilai 26%-50%.
- d. Kriteria BB (Belum Berkembang): anak memperoleh nilai 0%-25%.

#### **J. Indikator Keberhasilan**

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu berupa peningkatan keterampilan motorik halus anak dalam hal menggunting. Penelitian ini dipandang berhasil apabila terjadi peningkatan keterampilan menggunting berada pada kriteria BSB yaitu kriteria kisaran nilai  $\geq 76\%$ .

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Rela Bhakti I Gamping yang terletak di Cokrowijayan, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta. SLB Rela Bhakti I Gamping didirikan pada tahun 1970 dan mendapat ijin operasional sekolah pada tahun 1986. Adapun visi SLB Rela Bhakti I Gamping adalah terwujudnya peserta didik yang terampil, mandiri, berbudaya berdasarkan iman dan taqwa. Misi SLB Rela Bhakti I Gamping antara lain yaitu mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan bakat dan minat siswa sebagai bekal hidupnya kelak, mendidik anak berkebutuhan khusus agar dapat mandiri, mengembangkan bakat minat dan potensi siswa dalam berkesenian dan membimbing peserta didik untuk dapat melaksanakan ajaran agama dan keyakinan masing-masing. Lokasi SLB Rela Bhakti I Gamping berdekatan dengan Puskesmas Patran sekaligus dengan area persawahan, masjid dan sungai. Letak sekolah tidak terlalu dari jalan raya utama yaitu sekitar 400 meter.

##### **1. Sarana dan Prasarana**

SLB Rela Bhakti I Gamping mempunyai satu ruang kepala sekolah, satu ruang guru, satu ruang tamu, 16 ruang kelas, satu dapur, dua kamar mandi siswa, dua kamar mandi guru, satu ruang kesenian, satu ruang keterampilan, satu laboratorium komputer, satu ruang perpustakaan, satu ruang penyimpanan alat olahraga, satu ruang



ibadah serta ruang bermain di halaman sekolah. Sekolah mempunyai alat permainan dan alat olahraga yang cukup lengkap dalam mendukung perkembangan belajar anak. Alat olahraga tersebut antara lain bola sepak, raket, bola basket, bola voli, net voli dan bola tenis. Sedangkan alat permainan terdiri dari bola plastik beragam warna ukuran kecil, *puzzle*, dan hulahup. Selain itu sekolah memiliki lapangan yang cukup luas berada di tengah halaman sekolah. Lapangan digunakan oleh guru sebagai tempat proses pembelajaran luar kelas.

## **2. Data Tenaga Pengajar**

SLB Rela Bhakti I Gamping adalah sekolah yang dikepalai oleh Ibu Sri Purwanti, S. Pd. Jumlah staf sekolah sebanyak 19 orang. Guru tetap berjumlah empat orang. Guru PNS dipekerjakan sebanyak 12 orang, staf tata usaha sebanyak satu orang dan dua orang pesuruh.

Para tenaga pengajar mengajar siswa sebanyak 55 anak. Jumlah siswa SDLB sebanyak 34 anak, siswa SMPLB sebanyak 11 anak, dan 10 anak SMALB. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tindakan penelitian pada strata SDLB pada tingkat kelas dua dan tiga karena keterampilan motorik halus yang dimiliki anak pada kelas tersebut masih lemah sehingga perlu dikembangkan agar dapat mencapai tingkat perkembangan optimal. Penelitian ini dilakukan di kelas dua dan tiga yang merupakan satu rombongan belajar sebanyak dua siswa mengalami kelainan yang sama yakni *cerebral palsy* tipe spastik.

## B. Deskripsi Awal Sebelum Tindakan

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan observasi terhadap kemampuan motorik halus anak tanpa *kirigami*. Perolehan nilai dari kemampuan awal sebelum tindakan akan dibandingkan dengan perolehan nilai setelah diberikan suatu tindakan kemampuan motorik halus melalui *kirigami*. Dengan adanya perbandingan antara nilai sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan akan menunjukkan peningkatan yang lebih rinci dan jelas sebelum dan setelah dilakukan tindakan.

Pengamatan awal pra tindakan dilakukan guna mengetahui keadaan awal keterampilan motorik halus anak. Pengamatan dilakukan dengan melakukan observasi pada saat proses pembelajaran serta observasi dokumentasi hasil belajar siswa. Hasil data observasi yang diperoleh dari pelaksanaan pengamatan pada pra tindakan tentang keterampilan motorik halus adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Pra Tindakan Keterampilan Motorik Halus Anak

No	Subjek	Indikator Keberhasilan	Nilai Pra Tindakan
1.	DM	76%	36,25%
2.	RK	76%	29%

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan keterampilan motorik halus melalui *kirigami*, subjek DM memperoleh nilai sebesar 36,25% dan subjek RK sebesar 29%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keterampilan

menggunting *kirigami* sesuai pola berada pada kriteria mulai berkembang (MB). Nilai dari kedua subjek belum melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan yakni  $\geq 76\%$ . Data tersebut dapat dijelaskan dengan kelas keterampilan motorik halus menggunting *kirigami* sesuai pola anak berada pada kriteria cukup.

Data di atas menunjukkan bahwa anak masih memiliki kemampuan motorik halus yang lemah. Dari dua anak yang telah diamati didapati bahwa keterampilan motorik halus berada pada kriteria cukup. Maka dari itu, dengan keadaan yang menunjukkan keterampilan motorik halus anak masih lemah tersebut dapat menjadi landasan peneliti untuk melakukan tindakan dengan tujuan meningkatkan keterampilan motorik halus anak menggunakan *kirigami*. Penggunaan kegiatan menyenangkan seperti *kirigami* diharapkan dapat menarik perhatian anak sehingga mampu meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping, Sleman, Yogyakarta.

### **C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I**

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama pada hari Rabu 16 Maret 2016 lalu pertemuan kedua pada hari Jumat 18 Maret 2016 dan pertemuan ketiga pada hari Senin 21 Maret 2016 dengan menggunakan tema bangun datar.

#### **1. Perencanaan**

Tahap perencanaan siklus I, peneliti dan guru (kolaborator) melakukan tahap sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat tentang serangkaian kegiatan pembelajaran. Menentukan tema, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk kegiatan *kirigami* berupa gunting, kertas *origami*, lem, spidol dan kertas HVS.
- c. Menyiapkan lembar observasi mengenai keterampilan motorik halus.
- d. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa foto.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

### **a. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 16 Maret 2016 dengan menggunakan tema bangun datar. Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *kirigami* adalah sebagai berikut:

#### **1) Kegiatan Awal ( $\pm 30$ menit)**

Guru memimpin anak-anak untuk berdoa bersama. Setelah selesai berdoa, guru mengucapkan salam lalu anak membalas salam yang diucapkan oleh guru. Setelah ucapan salam, guru mengecek kehadiran siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak seperti “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”. Pertanyaan

tersebut dijawab oleh siswa sesuai dengan keadaan yang ada pada saat itu. Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Siswa menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan semangat. Setelah melakukan diskusi bersama, guru mengajak anak untuk bermain susun balok angka. Anak diminta menyusun balok secara urut sesuai dengan nominal angka yang tertera di balok tersebut. Anak menyusun balok angka dengan semangat. Selanjutnya setelah menyusun balok, guru melakukan apersepsi tentang bangun datar dengan memulai pertanyaan “apa nama bentuk benda yang anak mainkan?”. Kemudian anak menyebutkan bentuk bangun datar yang baru saja dimainkan, menyebutkan macam-macam bentuk bangun datar, menyebutkan benda yang memiliki bentuk bangun datar seperti papan tulis yang berbentuk persegi.

## 2) Kegiatan Inti ( $\pm 75$ menit)

Guru meminta anak untuk memperhatikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan pengertian *kirigami* dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan *kirigami* seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS

dan kertas *origami*. Anak mengenal alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *kirigami*. Anak-anak memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. Pada siklus I pertemuan I digunakan *kirigami* model dua dimensi. Guru menjelaskan bahwa ada dua kegiatan pada hari tersebut. Kegiatan pertama adalah mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk, yaitu persegi, segitiga, lingkaran dan persegi panjang. Kegiatan kedua adalah melakukankirigami “persegi”. Guru dan peneliti memilih kegiatan kreasi *kirigami* berbentuk persegi karena bentuknya dua dimensi dan langkah-langkahnya sesuai dengan tingkat kesulitan, karakteristik dan tingkat perkembangan anak. Selain itu, *kirigami* persegi juga sesuai dengan tema yang diajarkan yaitu bangun datar.

*Kirigami* diawali dengan penjelasan oleh guru mengenai langkah-langkah dalam membuat *kirigami* berbentuk persegi. Kemudian anak menirukan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh guru antara lain melipat kertas secara simetris kemudian menggambar pola persegi pada kertas *origami* yang telah dicontohkan oleh guru, kemudian anak mencoba menggunakan gunting dengan benar dan menggunting dengan cara membuka bukaan gunting dengan sempurna. Selanjutnya anak menggunting kertas *origami* sesuai dengan pola yang digambar. Setelah menggunting pola persegi kemudian anak

menempel hasil kreasi *kirigami* tersebut di kertas HVS yang telah disediakan. Anak membuat *kirigami* semampu yang mereka dapat lakukan.

### 3) Kegiatan Penutup ( $\pm 15$ menit)

Anak-anak selesai membuat *kirigami* kemudian untuk menutup kegiatan pembelajaran anak diminta menunjukkan dan menyebutkan bentuk bangun datar yang terdapat pada hasil *kirigami* yang telah dilakukan. Kemudian guru melakukan evaluasi hasil karya anak. Guru meminta anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Anak juga diminta mengungkapkan ataupun menceritakan perasaannya pada hari tersebut terutama pada saat membuat *kirigami*. Kemudian guru mengingatkan hal-hal yang harus dilakukan setelah pulang sekolah dan mengingatkan seragam yang akan dikenakan besok. Guru menutup pertemuan dengan mengajak anak untuk berdoa bersama lalu mengucapkan salam pada anak.

### **b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat 18 Maret 2016 dengan menggunakan tema bangun datar. Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *kirigami* adalah sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan Awal ( $\pm 30$ menit)

Guru memimpin anak-anak untuk berdoa bersama. Setelah selesai berdoa, guru mengucapkan salam dan anak-anak membalas salam yang diucapkan oleh guru. Setelah ucapan salam, guru mengecek kehadiran siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak seperti “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”. Pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa sesuai dengan keadaan yang ada pada saat itu. Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Siswa menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan semangat. Setelah melakukan diskusi bersama kemudian guru mengajak anak bernyanyi “Pelangi” disertakan dengan tepuk tangan. Anak menyanyi dengan semangat.

#### 2) Kegiatan Inti ( $\pm 75$ menit)

Guru meminta anak untuk memperhatikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Guru menjelaskan pengertian *kirigami* dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan *kirigami* seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS



dan kertas *origami*. Anak mengenal alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *kirigami*. Anak-anak memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. Guru menjelaskan bahwa ada dua kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Kegiatan pertama adalah mengelompokkan bangun datar berdasarkan warna. Guru menyediakan kertas berbentuk bangun datar dengan warna yang beragam. Persegi diberi warna merah, lingkaran diberi warna kuning, persegi panjang diberi warna hijau dan segitiga diberi warna biru. Anak mengelompokkan bangun datar dengan benar dan antusias. Kegiatan kedua adalah melakukan kegiatan *kirigami* “segitiga”. Guru dan peneliti memilih kegiatan kreasi *kirigami* berbentuk segitiga karena bentuknya dua dimensi dan langkah-langkahnya sesuai dengan tingkat kesulitan anak yang sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak. Selain itu, *kirigami* segitiga juga sesuai dengan tema yang diajarkan yaitu bangun datar.

*Kirigami* diawali dengan penjelasan oleh guru mengenai langkah-langkah dalam membuat *kirigami* berbentuk segitiga. Kemudian anak menirukan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh guru yakni melipat kertas secara simetris kemudian menggambar pola segitiga pada kertas *origami* yang telah dicontohkan oleh guru, kemudian anak mencoba menggunakan gunting dengan benar dan menggunting dengan

cara membuka bukaan gunting dengan sempurna. Selanjutnya anak menggunting kertas *origami* sesuai dengan pola yang digambar. Setelah menggunting pola segitiga kemudian anak menempel hasil kreasi *kirigami* tersebut di kertas HVS yang telah disediakan. Anak membuat *kirigami* semampu yang mereka dapat lakukan.

### 3) Kegiatan Penutup ( $\pm 15$ menit)

Anak-anak selesai membuat *kirigami* kemudian untuk menutup kegiatan pembelajaran, anak diminta menunjukkan dan menyebutkan bentuk bangun datar yang terdapat pada hasil *kirigami* anak. Kemudian guru melakukan evaluasi hasil karya anak. Guru meminta anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Anak juga diminta mengungkapkan ataupun menceritakan perasaannya pada hari tersebut terutama pada saat membuat *kirigami*. Kemudian guru mengingatkan hal-hal yang harus dilakukan setelah pulang sekolah dan mengingatkan seragam yang akan dikenakan besok. Guru menutup pertemuan dengan mengajak anak untuk berdoa bersama lalu mengucapkan salam pada anak.

### c. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu 21 Maret 2016 dengan menggunakan tema bangun datar. Deskripsi langkah-

langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *kirigami* adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal ( $\pm 30$  menit)

Guru memimpin anak-anak untuk berdoa bersama. Setelah selesai berdoa, guru mengucapkan salam dan anak-anak membalas salam yang diucapkan oleh guru. Setelah ucapan salam, guru mengecek kehadiran siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak seperti “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”. Pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa sesuai dengan keadaan yang ada pada saat itu. Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Siswa menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan semangat. Setelah melakukan diskusi bersama, guru mengajak anak bernyanyi “Guruku Tersayang” disertakan dengan tepuk tangan.

2) Kegiatan Inti ( $\pm 75$  menit)

Guru meminta anak untuk duduk dengan rapi di bangku masing-masing. Sebagai kegiatan pembuka, guru meminta anak untuk memperhatikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan

dilakukan. Guru menjelaskan pengertian *kirigami* dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukankirigami seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS dan kertas *origami*. Anak mengenal alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *kirigami*. Anak-anak memperhatikan penjelasan guru dengan antusias. Guru menjelaskan kepada anak akan ada dua kegiatan yang dilakukan pada hari tersebut. Kegiatan pertama adalah mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk, yaitu persegi, segitiga, lingkaran dan persegi panjang. Kegiatan kedua adalah melakukan kegiatan *kirigami* “persegi panjang” dan “lingkaran”. Guru dan peneliti memilih kegiatan kreasi *kirigami* berbentuk persegi panjang dan lingkaran karena bentuknya dua dimensi dan langkah-langkahnya sesuai dengan tingkat kesulitan anak yang sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan anak. Selain itu, *kirigami* persegi panjang dan lingkaran juga sesuai dengan tema yang diajarkan yaitu bangun datar.

*Kirigami* diawali dengan penjelasan oleh guru mengenai langkah-langkah dalam membuat *kirigami* berbentuk persegi panjang dan lingkaran. Kemudian anak menirukan langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh guru yakni melipat kertas secara simetris kemudian menggambar pola persegi panjang dan lingkaran pada kertas *origami* yang telah dicontohkan oleh guru, kemudian anak mencoba menggunakan gunting dengan benar

dan menggunting dengan cara membuka bukaan gunting dengan sempurna. Selanjutnya anak menggunting kertas *origami* sesuai dengan pola yang tergambar. Setelah menggunting pola segitiga kemudian anak menempelkan hasil kreasi *kirigami* tersebut di kertas HVS yang telah disediakan. Anak melakukan kegiatan *kirigami* semampu yang mereka dapat lakukan.

### 3) Kegiatan Penutup ( $\pm 15$ menit)

Kegiatan penutup dalam pertemuan tersebut anak diminta menunjukkan dan menyebutkan bentuk bangun datar yang terdapat pada hasil *kirigami* anak. Kemudian guru melakukan evaluasi hasil karya anak. Guru meminta anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Anak juga diminta mengungkapkan ataupun menceritakan perasaannya pada hari tersebut terutama pada saat membuat *kirigami*. Kemudian guru mengingatkan hal-hal yang harus dilakukan setelah pulang sekolah dan mengingatkan seragam yang akan dikenakan besok. Guru menutup pertemuan dengan mengajak anak untuk berdoa bersama lalu mengucapkan salam pada anak.

## 3. Observasi

Peneliti melakukan observasi bersama guru kelas selama tindakan berlangsung. Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas (kolaborator) terhadap pelaksanaan tindakan siklus I, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Proses belajar

Berdasarkan observasi pada siklus I, peneliti dan kolaborator mengamati proses peningkatan keterampilan motorik halus anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

Pertemuan pertama, anak sangat antusias dengan kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Hal ini dikarenakan anak tertarik melihat peralatan *kirigami* seperti kertas *origami*, gunting, spidol, lem dan kertas HVS yang telah dipersiapkan oleh peneliti dan guru. Guru menjelaskan peralatan yang diperlukan dalam membuat *kirigami*. Anak memperhatikan dengan seksama penjelasan yang diberikan guru mengenai *kirigami* yang akan dilakukan pada hari tersebut. Anak-anak tertarik dengan hasil *kirigami* yang dicontohkan oleh guru.

Penjelasan oleh guru selesai kemudian anak-anak mencoba melakukan kreasi *kirigami* dengan bimbingan guru. Anak mengalami kesulitan dalam membuat pola dan menggunting pola tersebut sehingga bantuan guru diperlukan untuk memudahkan anak melakukannya. Keaktifan anak-anak dalam mengikuti kegiatan tersebut cukup tinggi. Anak-anak mengajukan pertanyaan kepada guru jika mengalami kesulitan dalam langkah-langkah membuat *kirigami*. Penjelasan guru belum dipahami anak sehingga ketika sedang melakukankirigami, guru kembali menjelaskan proses maupun langkah-langkah kegiatan tersebut dari awal.

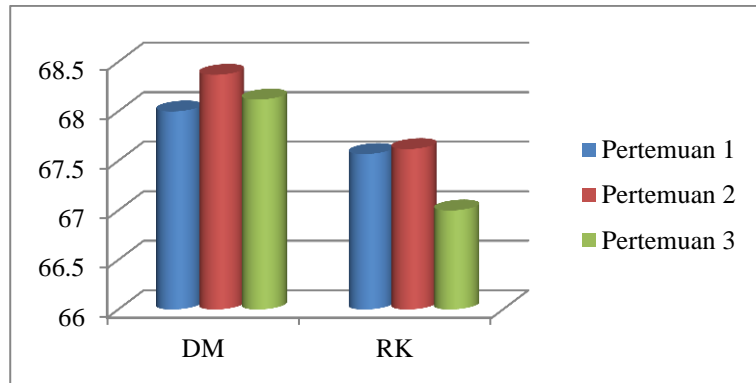
Berdasarkan hasil observasi selama proses belajar, antusiasme dan ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami* dapat dikatakan cukup tinggi. Pertemuan dilaksanakan tiga kali dan pada ketiga pertemuan tersebut anak-anak sangat gembira dalam membuat *kirigami*.

b. Hasil pengamatan

Berikut adalah hasil pengamatan dari pelaksanaan siklus I.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Pembelajaran Keterampilan Motorik Halus Anak melalui *Kirigami* pada Siklus I

Pert	Nilai		Kriteria	
	DM	RK	DM	RK
1	68%	67,57%	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sesuai Harapan
2	68,37%	67,62%	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sesuai Harapan
3	68,12%	67%	Berkembang Sesuai Harapan	Berkembang Sesuai Harapan



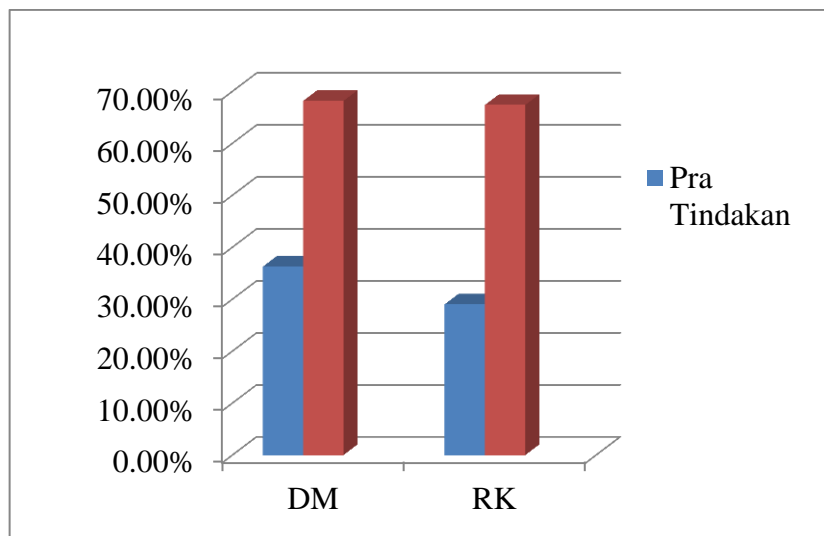
Gambar 4. Grafik Hasil Observasi Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I apabila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh sebelum tindakan telah terlihat adanya peningkatan. Rekapitulasi hasil data yang diperoleh pada tindakan peningkatan motorik halus siklus I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Data Pra Tindakan dan Siklus I Keterampilan Motorik Halus Anak

No	Subjek	Indikator Keberhasilan	Nilai Pra Tindakan	Nilai Siklus I
1.	DM	76%	36,25%	68,16%
2.	RK	76%	29%	67,39%





Gambar 5. Diagram Rata-rata Peningkatan Keterampilan Motorik Halus

Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan dan observasi sesudah tindakan pada siklus I dapat dilihat perbandingan hasil belajar pada tabel dan diagram di atas, terlihat jelas bahwa keterampilan motorik halus anak sebelum tindakan ke siklus I mengalami peningkatan. Sebelum tindakan, subjek DM memperoleh rata-rata keterampilan motorik halus sebesar 36,25% berada pada kriteria MB, setelah adanya tindakan siklus I meningkat menjadi 68,16% berada pada kriteria BSH. Sementara subjek RK sebelumnya memperoleh rata-rata sebesar 29% berada pada kriteria MB setelah adanya tindakan siklus I meningkat menjadi 67,39% dengan kriteria BSH.

#### 4. Refleksi

Pelaksanaan refleksi dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas. Peningkatan keterampilan motorik halus pada siklus I

dapat diketahui dengan cara membandingkan data keterampilan motorik halus anak dalam hal menggunting *kirigami* sesuai pola yang diperoleh sebelum tindakan dan pelaksanaan siklus I, peneliti membandingkan peningkatannya.

Tabel 6. Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I Keterampilan Motorik Halus Anak

No	Subjek	Nilai Pra Tindakan	Nilai Siklus I	Peningkatan
1.	DM	36,25%	68,16%	31,91%
2.	RK	29%	67,39%	38,39%

Berdasarkan tabel rekapitulasi tersebut terdapat peningkatan keterampilan motorik halus anak melalui *kirigami* pada saat pra tindakan dan setelah siklus I. Subjek DM sebelum adanya tindakan memperoleh nilai 36,25% (MB) mengalami peningkatan sebesar 31,91% menjadi 68,16% berada di kriteria BSB. Subjek RK sebelum adanya tindakan memperoleh nilai sebesar 29% (MB) mengalami peningkatan sebesar 39,39% menjadi 67,39% berada di kriteria BSB. Namun, peningkatan tersebut belum mencapai pada indikator keberhasilan yang ditentukan, sehingga perlu tindakan selanjutnya. Dengan demikian, peneliti dan guru kelas mengidentifikasi beberapa kendala saat pelaksanaan tindakan siklus I, antara lain:

- a. Semangat anak yang tidak stabil ketika mengikuti pembelajaran keterampilan motorik halus karena kesulitan yang dihadapi dalam langkah-langkah membuat *kirigami*.
- b. Menggambar pola pada kertas *origami* tidak simetris sehingga masih perlu bimbingan guru dalam menggambar pola *kirigami* sederhana.
- c. Menggunting pola pada kertas *origami* tidak mengikuti garis pola.
- d. Kepercayaan diri rendah dalam mencoba langkah-langkah karya seni *kirigami* yang mengakibatkan anak mudah mengeluh padahal anak tersebut belum mencoba.

Meskipun terdapat beberapa kendala pada pelaksanaan siklus I seperti yang telah disampaikan di atas, akan tetapi terdapat beberapa kelebihan yang ditemui dalam pelaksanaan siklus I yang meliputi:

- a. Anak-anak sangat antusias dengan kegiatan yang dilaksanakan oleh guru.
- b. Anak mempunyai semangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami*.
- c. Anak aktif praktik langsung dan memperoleh pengalaman baru dalam pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami*.

Melihat hasil pelaksanaan siklus I, peneliti membuat rencana untuk melaksanakan siklus II. Rencana kegiatan siklus II disusun untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran guna meningkatkan

keterampilan motorik halus anak. Pelaksanaan siklus II akan dilaksanakan perbaikan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran siklus II sebelum pembelajaran *kirigami* diawali dengan adanya kegiatan menonton video kartun yang disukai anak untuk menambah semangat belajar.
- b. Adanya media tambahan untuk membantu anak dalam menjiplak pola pada kertas *origami*. Media tersebut terbuat dari kardus dibuat setengah bentuk bangun datar dan penjepit untuk menjepit kardus tersebut agar tidak goyang ketika digambar di kertas *origami*.
- c. Guru lebih meningkatkan pemberian contoh kepada anak, agar anak lebih mengerti dan menguasai kegiatan *kirigami*.
- d. Pemberian *reward* berupa pujian dan motivasi akan lebih sering diberikan oleh guru agar anak lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adanya refleksi dan perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II, maka diharapkan keterampilan motorik halus anak dapat ditingkatkan menggunakan *kirigami* dengan menonton video kartun, adanya bantuan media tambahan, pemberian contoh ditingkatkan dan pemberian *reward* berupa pujian dan motivasi pada anak. Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I, dilaksanakan selama tiga pertemuan yaitu pada hari Rabu 30 Maret 2016, hari Kamis 7 April 2016 dan hari Jumat 8 April 2016.

#### **D. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II**

Pelaksanaan siklus II sama dengan pelaksanaan siklus I yakni dilakukan pada tiga pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 30 Maret 2016, pertemuan kedua pada hari Kamis 7 April 2016 dan pertemuan ketiga pada hari Jumat 8 April 2016.

##### **1. Perencanaan**

Rencana tindakan siklus II dalam meningkatkan keterampilan motorik halus menggunakan kegiatan *kirigami* yang dilakukan adalah hal-hal sebagai berikut:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat tentang serangkaian kegiatan pembelajaran.
- b. Menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk membuat *kirigami* seperti gunting, spidol, kertas *origami*, lem dan kertas HVS.
- c. Menyiapkan media tambahan yang digunakan untuk membantu anak dalam menggambar pola *kirigami* dan menyiapkan beberapa video kartun.
- d. Menyiapkan lembar observasi mengenai keterampilan motorik halus anak.
- e. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan berupa foto.

##### **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan di siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Tugas peneliti adalah mengamati, menilai dan

mendokumentasikan setiap tindakan yang dilaksanakan serta tugas guru kelas adalah melaksanakan tindakan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Deskripsi pelaksanaan tindakan siklus II adalah sebagai berikut:

**a. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan Pertama**

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 30 Maret 2016 dengan menggunakan tema bangun datar. Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *kirigami* adalah sebagai berikut:

**1) Kegiatan Awal ( $\pm 30$  menit)**

Guru memimpin anak-anak untuk berdoa bersama. Setelah selesai berdoa, guru mengucapkan salam lalu anak membalas salam yang diucapkan oleh guru. Setelah ucapan salam, guru mengecek kehadiran siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak seperti “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”. Pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa sesuai dengan keadaan yang ada pada saat itu. Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Siswa menanggapi pertanyaan yang

disampaikan oleh guru dengan semangat. Setelah melakukan diskusi bersama, guru mengajak anak untuk bernyanyi “Balonku” dan “Pelangi”. Anak menyanyi dengan gembira dan senang. Setelah bernyanyi, guru mengajak anak bermain menghitung bangun datar. Guru menyiapkan sejumlah kertas yang telah dibentuk bangun datar. Kemudian guru memberi pertanyaan kepada anak, “Jika lima segitiga ditambah tiga segitiga, berapakah jumlah seluruh segitiga?”. Anak menjawab pertanyaan guru dengan benar. Setelah bermain hitung-menghitung, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan macam-macam bentuk datar. “Apa saja bentuk bangun datar yang tadi kita mainkan?” lalu anak menjawab dengan semangat.

## 2) Kegiatan Inti ( $\pm 75$ menit)

Guru mengajak anak duduk dengan rapi di bangku masing-masing untuk mendengarkan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Guru menjelaskan bahwa ada dua kegiatan yang akan dilakukan. Pertama adalah menonton video kartun bersama lalu mengambil pesan dari video tersebut. Kegiatan kedua adalah membuat *kirigami* yang bertemakan bangun datar, bedanya dengan siklus I pada siklus II ini anak diberikan kebebasan untuk menentukan bentuk bangun datar yang akan digambar dan kemudian digunting.

Kegiatan pertama adalah menonton video kartun. Menonton video kartun dipilih pada siklus II karena dengan adanya kegiatan yang menyenangkan dan menarik perhatian diharapkan anak menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Anak menonton video kartun dengan senang. Kemudian setelah menonton video kartun, guru mengajukan pertanyaan kepada anak. “Apa judul video tadi?”, “siapa saja nama pemain dalam video tadi?”, “siapa yang menolong adit?”, “apa yang dapat dipelajari dari video tadi anak-anak?”. Anak-anak menjawab pertanyaan dengan semangat. Guru menjelaskan pesan moral yang dapat dipelajari dari video tersebut.

Kegiatan kedua adalah membuat *kirigami*. Pembuatan *kirigami* diawali dengan guru menjelaskan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat *kirigami*. Anak mengenal peralatan tersebut seperti gunting, kertas *origami*, spidol, lem dan kertas HVS. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah dalam membuat *kirigami*. Sebelumnya guru menanyakan kepada anak bentuk bangun datar yang diinginkan, baru kemudian guru mencontohkan langkah-langkah *kirigami*. Setelah mendengar penjelasan dari guru, masing-masing anak mengerjakan langkah-langkah yang telah disampaikan oleh guru. Anak menirukan langkah-langkah membuat *kirigami* yakni, melipat kertas secara simetris, kemudian membuat pola bangun datar



yang dicontohkan guru, kemudian mencoba memegang gunting dengan benar lalu membuka bukaan gunting dan kemudian anak menggunting sesuai pola yang telah digambar pada kertas *origami*.

Guru mengawasi proses pembelajaran *kirigami* dengan berkeliling pada masing-masing anak. Guru melihat apabila ada anak yang mengalami kesulitan dalam langkah-langkah *kirigami*. Guru memberikan contoh kembali pada bagian yang dirasa anak sulit dan memberikan motivasi serta dorongan bahwa anak dapat melakukannya. Contohnya ketika salah satu anak mengeluh tidak bisa menggambar pola, kemudian guru menghampiri dan bertanya serta memberi contoh menggambar pola dengan bantuan penjiplak pola. Lalu anak menggambar pola dilanjutkan dengan menggunting pola tersebut, kemudian menempelkan hasil guntingan *kirigami* tersebut pada kertas HVS yang telah disediakan. Anak-anak selesai membuat *kirigami* kemudian anak membersihkan kedua tangan menggunakan tissue.

### 3) Kegiatan Penutup ( $\pm 15$ menit)

Anak diminta menunjukkan dan menyebutkan bentuk bangun datar yang terdapat pada hasil *kirigami* anak. Kemudian guru melakukan evaluasi hasil karya anak dan memperbaiki hal-hal yang kurang betul pada langkah-langkah membuat

*kirigami* yang dilakukan anak. Guru meminta anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Anak juga diminta mengungkapkan ataupun menceritakan perasaannya pada hari tersebut terutama pada saat membuat *kirigami*. Guru memberikan *reward* kepada hasil karya *kirigami* anak yang paling bagus sebagai contoh terbaik. Kemudian guru mengingatkan hal-hal yang harus dilakukan setelah pulang sekolah dan mengingatkan seragam yang akan dikenakan besok. Guru menutup pertemuan dengan mengajak berdoa bersama kemudian mengucapkan salam pada anak.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan Kedua**

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 7 April 2016 dengan menggunakan tema bangun datar. Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *kirigami* adalah sebagai berikut:

##### **1) Kegiatan Awal ( $\pm 30$ menit)**

Guru memimpin anak-anak berdoa bersama untuk membuka kegiatan pembelajaran pada hari tersebut. Setelah selesai berdoa, guru mengucapkan salam lalu anak membalas salam yang diucapkan oleh guru. Setelah ucapan salam, guru mengecek kehadiran siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak seperti “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”. Pertanyaan

tersebut dijawab oleh siswa sesuai dengan keadaan yang ada pada saat itu. Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Siswa menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan semangat. Setelah melakukan diskusi bersama, guru mengajak anak untuk bernyanyi “Bangun Tidur” dan “Guruku Tersayang” dengan bertepuk tangan. Anak menyanyi dengan gembira dan senang. Setelah bernyanyi, guru mengajak anak bermain mengurutkan jumlah bangun datar. Guru menyiapkan sejumlah kertas yang telah dibentuk macam-macam bangun datar dan beberapa soal. Kemudian guru memberi penjelasan bahwa anak diminta mengurutkan jumlah bangun datar sesuai angka yang telah ditulis pada kertas soal. Dimulai dari satu segitiga, dua lingkaran, tiga persegi, empat persegi panjang sampai angka sepuluh. Anak menyusun kertas berbentuk bangun datar dengan senang. Setelah bermain mengurutkan jumlah bangun datar, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan macam-macam bentuk datar. “Apa saja bentuk bangun datar yang tadi anak-anak susun?” lalu anak menjawab dengan semangat.

## 2) Kegiatan Inti ( $\pm 75$ menit)

Guru mengajak anak duduk dengan rapi di bangku masing-masing untuk mendengarkan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Guru menjelaskan bahwa ada dua kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan pertama adalah menonton video kartun bersama lalu mengambil pesan dari video tersebut. Kegiatan kedua adalah membuat *kirigami* yang bertemakan bangun datar, bedanya dengan siklus I pada siklus II ini anak diberikan kebebasan untuk menentukan bentuk bangun datar yang akan digambar dan kemudian digunting.

Kegiatan pertama adalah menonton video kartun. Menonton video kartun dipilih pada siklus II karena dengan adanya kegiatan yang menyenangkan dan menarik perhatian diharapkan anak menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Anak menonton video kartun dengan senang. Kemudian setelah menonton video kartun, guru mengajukan pertanyaan kepada anak seperti “apa judul video tadi?”, “siapa saja nama pemain dalam video tadi?”, “apa yang dapat dipelajari dari video tadi anak-anak?”. Anak-anak menjawab pertanyaan dengan semangat. Guru menjelaskan pesan moral yang dapat dipelajari dari video tersebut.

Kegiatan kedua adalah membuat *kirigami* yang diawali dengan guru menjelaskan alat dan bahan yang akan digunakan. Anak mengenal peralatan tersebut seperti gunting, kertas *origami*, spidol, lem dan kertas HVS. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah membuat *kirigami*. Sebelumnya guru menanyakan kepada anak bentuk bangun datar yang diinginkan, baru kemudian guru mencontohkan langkah-langkah *kirigami*. Setelah mendengar penjelasan dari guru, masing-masing anak mengerjakan langkah-langkah yang telah disampaikan oleh guru. Anak menirukan langkah-langkah dalam membuat *kirigami* yakni, melipat kertas secara simetris, kemudian membuat pola bangun datar yang dicontohkan guru, kemudian mencoba memegang gunting dengan benar lalu membuka bukaan gunting dan kemudian menggunting sesuai pola yang telah digambar pada kertas *origami*.

Guru mengawasi proses pembelajaran *kirigami* dengan berkeliling pada masing-masing anak. Guru memberikan bimbingan apabila ada anak yang mengalami kesulitan. Guru memberi contoh kembali pada bagian yang dirasa anak sulit dan memberikan motivasi serta dorongan bahwa anak dapat melakukannya. Contohnya ketika salah satu anak masih belum mampu melipat kertas secara simetris, kemudian guru menghampiri dan bertanya serta memberi contoh cara melipat

kertas secara simetris. Kemudian anak diberi kesempatan untuk mencoba melakukannya secara mandiri lalu dilanjutkan dengan menggambar pola sesuai yang anak inginkan serta menggunting pola tersebut. Kemudian anak menempelkan hasil guntingan *kirigami* tersebut pada kertas HVS yang telah disediakan lalu membersihkan kedua tangan menggunakan tissue.

### 3) Kegiatan Penutup ( $\pm 15$ menit)

Anak diminta menunjukkan dan menyebutkan bentuk bangun datar yang terdapat pada hasil *kirigami* anak. Kemudian guru melakukan evaluasi terhadap hasil karya anak dan memperbaiki hal-hal yang kurang betul pada langkah-langkah membuat *kirigami*. Guru meminta anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Anak juga diminta mengungkapkan ataupun menceritakan perasaannya pada hari tersebut terutama pada saat membuat *kirigami*. Guru memberikan *reward* kepada hasil karya *kirigami* anak yang paling bagus sebagai contoh terbaik. Kemudian guru mengingatkan hal-hal yang harus dilakukan setelah pulang sekolah dan mengingatkan seragam yang akan dikenakan besok. Guru menutup pertemuan dengan mengajak berdoa bersama kemudian mengucapkan salam pada anak.

### c. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat 8 April 2016 dengan menggunakan tema bangun datar. Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *kirigami* adalah sebagai berikut:

#### 1) Kegiatan Awal ( $\pm 30$ menit)

Guru memimpin anak-anak berdoa bersama untuk membuka kegiatan pembelajaran pada hari tersebut. Setelah selesai berdoa, guru mengucapkan salam lalu anak membalas salam yang diucapkan oleh guru. Setelah ucapan salam, guru mengecek kehadiran siswa dengan mengajukan pertanyaan kepada anak-anak seperti “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”. Pertanyaan tersebut dijawab oleh siswa sesuai dengan keadaan yang ada pada saat itu. Kemudian guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Siswa menanggapi pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan semangat. Setelah melakukan diskusi bersama, guru mengajak anak untuk bernyanyi “Bangun Tidur” dan “Guruku Tersayang” dengan bertepuk tangan. Anak

menyanyi dengan gembira dan senang. Setelah bernyanyi, guru mengajak anak bermain mengurutkan jumlah bangun datar. Guru menyiapkan sejumlah kertas yang telah dibentuk macam-macam bangun datar dan beberapa soal. Kemudian guru memberi penjelasan bahwa anak diminta mengurutkan jumlah bangun datar sesuai angka yang telah ditulis pada kertas soal. Dimulai dari satu segitiga, dua lingkaran, tiga persegi, empat persegi panjang sampai angka sepuluh. Anak menyusun kertas berbentuk bangun datar dengan senang. Setelah bermain mengurutkan jumlah bangun datar, guru melakukan apersepsi dengan menanyakan macam-macam bentuk datar. “Apa saja bentuk bangun datar yang tadi anak-anak susun?” lalu anak menjawab dengan semangat.

## 2) Kegiatan Inti ( $\pm 75$ menit)

Guru mengajak anak duduk dengan rapi di bangku masing-masing untuk mendengarkan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan pada hari tersebut. Guru menjelaskan bahwa ada dua kegiatan yang akan dilakukan. Pertama adalah menonton video kartun bersama lalu mengambil pesan dari video tersebut. Kegiatan kedua adalah membuat *kirigami* yang bertemakan bangun datar, bedanya dengan siklus I pada siklus II ini anak diberikan kebebasan untuk menentukan



bentuk bangun datar yang akan digambar dan kemudian digunting.

Kegiatan pertama adalah menonton video kartun. Menonton video kartun dipilih pada siklus II karena dengan adanya kegiatan yang menyenangkan dan menarik perhatian diharapkan anak menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Anak menonton video kartun dengan senang. Kemudian setelah menonton video kartun, guru mengajukan pertanyaan kepada anak seperti “apa judul video tadi?”, “siapa saja nama pemain dalam video tadi?”, “siapa yang menolong upin dan ipin?”, “apa yang dapat dipelajari dari video tadi anak-anak?”. Anak-anak menjawab pertanyaan dengan semangat. Guru menjelaskan pesan moral yang dapat dipelajari dari video tersebut.

Kegiatan kedua adalah membuat *kirigami* yang diawali dengan penjelasan guru mengenai alat dan bahan yang akan digunakan. Anak mengenal peralatan tersebut seperti gunting, kertas *origami*, spidol, lem dan kertas HVS. Kemudian guru menjelaskan langkah-langkah membuat *kirigami*. Sebelumnya guru menanyakan kepada anak bentuk bangun datar yang diinginkan, baru kemudian guru mencontohkan langkah-langkah *kirigami*. Setelah mendengar penjelasan dari guru, masing-masing anak mengerjakan langkah-langkah tersebut. Anak

menirukan langkah-langkah dalam membuat *kirigami* yakni, melipat kertas secara simetris, kemudian membuat pola bangun datar yang dicontohkan guru, kemudian mencoba memegang gunting dengan benar lalu membuka bukaan gunting dan kemudian anak menggunting sesuai pola yang telah digambar pada kertas *origami*.

Guru mengawasi proses pembelajaran *kirigami* dengan berkeliling pada masing-masing anak. Guru memberi bimbingan apabila ada anak yang mengalami kesulitan dalam langkah-langkah *kirigami*. Guru memberi contoh kembali pada bagian yang dirasa anak sulit dan memberikan motivasi serta dorongan bahwa anak dapat melakukannya. Contohnya ketika salah satu anak merasa kesulitan menggunting pola, kemudian guru menghampiri dan bertanya serta memberi contoh kembali cara menggunting kertas sesuai pola yang digambar. Kemudian anak diberi kesempatan untuk mencoba melakukannya secara mandiri. Anak menempelkan hasil guntingan *kirigami* tersebut pada kertas HVS yang telah disediakan lalu anak membersihkan kedua tangan menggunakan tissue.

### 3) Kegiatan Penutup(±15 menit)

Guru meminta anak menunjukkan hasil karya *kirigami* yang telah dibuat. Setelah anak selesai membuat *kirigami* kemudian anak diminta menunjukkan dan menyebutkan bentuk

bangun datar yang terdapat pada hasil *kirigami* anak. Kemudian guru melakukan evaluasi hasil karya anak dan memperbaiki hal-hal yang kurang betul pada langkah-langkah membuat *kirigami* yang dilakukan. Guru meminta anak menceritakan kegiatan yang telah dilakukan pada hari tersebut. Anak juga diminta mengungkapkan ataupun menceritakan perasaannya pada hari tersebut terutama pada saat membuat *kirigami*. Guru memberikan *reward* kepada hasil karya *kirigami* anak yang paling bagus sebagai contoh terbaik. Kemudian guru mengingatkan hal-hal yang harus dilakukan setelah pulang sekolah dan mengingatkan seragam yang akan dikenakan besok. Guru menutup pertemuan dengan mengajak berdoa bersama kemudian mengucapkan salam pada anak.

### **3. Observasi**

Setiap pertemuan di siklus II peneliti dan guru kelas melakukan observasi selama tindakan berlangsung untuk mengamati, menilai dan mendokumentasikan tindakan yang dilakukan anak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru kelas terhadap pelaksanaan siklus II diperoleh hasil dari proses belajar dan hasil pengamatan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Proses belajar**

Berdasarkan observasi pada siklus II, peneliti dan guru kelas mengamati proses peningkatan keterampilan motorik halus

menggunakan *kirigami* dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

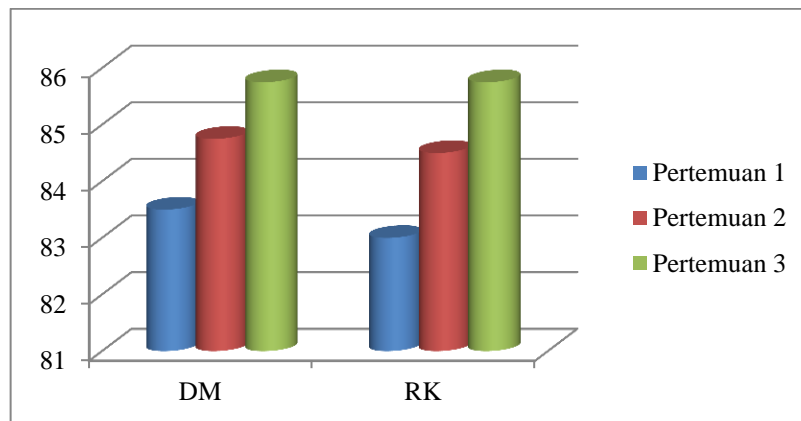
Anak semangat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan adanya kegiatan menonton video kartun yang anak suka. Anak juga antusias dalam mengikuti pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami* tampak dari aktifnya anak mengikuti penjelasan dan mempraktikkan langsung langkah-langkah yang diajarkan guru. Anak-anak dengan senang melakukan *kirigami* hingga waktu istirahat pun digunakan untuk membuat *kirigami*. Ketertarikan dan antusiasme anak dalam pembelajaran *kirigami* sangat terlihat jelas dari keinginan anak-anak meminta kertas *origami* untuk membuat *kirigami* sesuai dengan kreasinya sendiri di rumah.

b. Hasil Pengamatan

Berikut adalah hasil pengamatan dari pelaksanaan siklus II.

Tabel 7. Rekapitulasi Data Pembelajaran Keterampilan Motorik Halus Anak melalui *Kirigami* pada Siklus II

Pert	Nilai		Kriteria	
	DM	RK	DM	RK
1	83,5%	83%	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik
2	84,75%	84,5%	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik
3	85,75%	85,75%	Berkembang Sangat Baik	Berkembang Sangat Baik



Gambar 6. Diagram Rata-rata Peningkatan Keterampilan Motorik Halus

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pelaksanaan siklus II, apabila dibandingkan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I telah terlihat adanya peningkatan. Rekapitulasi hasil data yang diperoleh sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Data Siklus I dan Siklus II Keterampilan Motorik Halus Anak

No	Subjek	Indikator Keberhasilan	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	DM	76%	68,16%	84,67%
2.	RK	76%	67,39%	84,41%

Berdasarkan hasil observasi tindakan pada siklus II dapat dilihat perbandingan hasil belajar pada tabel di atas, terlihat jelas bahwa keterampilan motorik halus anak tindakan siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Sebelumnya pada siklus I subjek DM

memperoleh rata-rata keterampilan motorik sebesar 68,16% (BSH), setelah refleksi siklus I dan adanya tindakan siklus II meningkat menjadi 84,67% berada pada kriteria BSB. Sementara subjek RK pada siklus I memperoleh rata-rata keterampilan motorik halus sebesar 67,39% (BSH) meningkat pada siklus II menjadi 84,41% (BSB).

#### 4. Refleksi

Pelaksanaan refleksi sama dengan pelaksanaan refleksi siklus I yaitu dilakukan oleh peneliti dan guru kelas. Peningkatan keterampilan motorik halus dapat diketahui dengan cara membandingkan dengan data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I. Peningkatan keterampilan motorik halus pada siklus II untuk mengetahui peningkatannya adalah dengan membandingkan data presentase yang diperoleh anak pada pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II.

Tabel 9. Perbandingan Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II Keterampilan Motorik Halus Anak

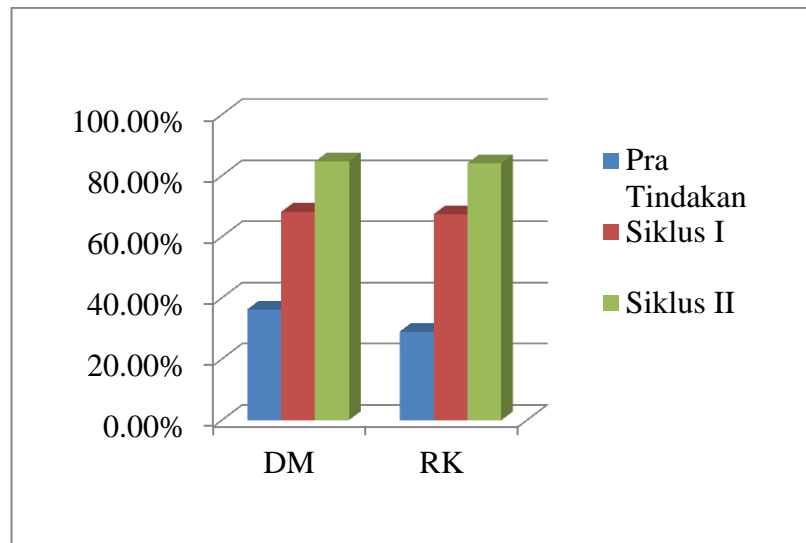
No	Subjek	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Peningkatan
1.	DM	68,16%	84,67%	16,51%
2.	RK	67,39%	84,41%	17,02%

Berdasarkan perbandingan kedua data di atas terlihat adanya peningkatan setelah dilakukan refleksi dari siklus I ke siklus II. Subjek DM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 16,51%

sedangkan subjek RK mengalami peningkatan sebesar 17,02%. Setelah diadakan perbaikan dalam pemberian tindakan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dapat dioptimalkan dengan adanya media tambahan untuk membantu anak melakukan langkah-langkah *kirigami*, pemberian contoh lebih ditingkatkan, menonton video kartun, pemberian *reward* berupa motivasi dan dorongan. Untuk mengetahui hasil dari peningkatan keterampilan motorik halus anak menggunakan kegiatan *kirigami* maka peneliti membandingkan data dari pra tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Tabel 10. Rekapitulasi Data Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan *Kirigami*

No	Subjek	Nilai Pra Tindakan	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	DM	36,25%	68,16%	84,67%
2.	RK	29%	67,39%	84,41%



Gambar 7. Diagram Rata-rata Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dari sebelum tindakan ke siklus I dan siklus II dapat dilihat perbandingan hasil belajar pada tabel dan diagram di atas. Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh data yang menunjukkan bahwa *kirigami* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan persentase rata-rata keterampilan motorik halus anak dari pra tindakan ke siklus I dan siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *kirigami* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

Persentase rata-rata keterampilan motorik halus pra tindakan pada subjek DM sebesar 36,25% berada pada kriteria MB. Rata-rata tersebut pada siklus I meningkat menjadi 68,16% berada di kriteria BSH dan pada siklus II meningkat menjadi 84,67% berada di kriteria



BSB. Sementara presentase rata-rata keterampilan motorik halus pra tindakan pada subjek RK sebesar 29% berada pada kriteria MB, pada siklus I meningkat menjadi 67,39% berada pada kriteria BSH meningkat di siklus II menjadi 84,41% berada pada kriteria BSB. Presentase rata-rata keterampilan motorik halus pada siklus II masing-masing subjek mengalami peningkatan dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu  $\geq 76\%$ . Oleh karena itu, peneliti menganggap hasil dari siklus II sesuai dengan hipotesis tindakan yang diajukan.

#### **E. Pembahasan**

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dan setiap siklus masing-masing dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan ini berupa lembar observasi. Hasil observasi yang berupa data tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak, khususnya pada penelitian yang dilaksanakan di SLB Rela Bhakti I Gamping yakni keterampilan motorik halus anak.

Penelitian dilakukan dengan tujuan meningkatkan keterampilan motorik halus anak. Hal tersebut dikarenakan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping terutama pada kegiatan menggunting masih kurang berkembang. Sebelum adanya tindakan, rata-rata keterampilan motorik halus kedua subjek berada di

kriteria MB, dengan perolehan nilai subjek DM sebesar 36,25% dan subjek RK sebesar 29%. Rata-rata tersebut menunjukkan keterampilan motorik halus anak berada pada kriteria cukup.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh data yang menunjukkan keterampilan motorik halus dalam hal menggunting sesuai pola belum optimal. Hal tersebut dikarenakan metode dan media yang digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran keterampilan motorik halus kurang memperhatikan faktor ketertarikan anak. Keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping masih berada pada kriteria cukup. Terlihat dari suasana kelas yang kurang menyenangkan sehingga anak cepat bosan dalam kegiatan keterampilan motorik halus anak yang belum berkembang terlihat dari bagaimana proses serta hasil anak dalam kegiatan melipat dan menggunting. Suasana belajar di dalam kelas dirasakan oleh murid sangat berpengaruh pada murid-murid tersebut. Menurut Dini P. Dieng Sari (1996: 56), menyatakan suasana belajar di dalam kelas sangat erat kaitannya dengan kepribadian guru yang menciptakannya dan suasana belajar yang menyenangkan yang ditandai oleh suasana emosional yang sehat membuat anak merasa tenang. Maka dari itu untuk memperbaiki permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping, akan digunakan suatu kegiatan yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu *kirigami*. Hal tersebut dengan maksud agar tercipta suasana menyenangkan dalam

kegiatan pembelajaran. M. Hamid Mirtawan (2011: 6), seni menggunting kertas (*kirigami*) merupakan kegiatan melipat kertas secara simetris kemudian memotongnya atau menggunting. Menurut Sumanto (2005: 45), kegiatan menggunting berdasarkan cara pembuatannya dapat dibedakan yaitu menggunting secara langsung dan menggunting tidak langsung. Dengan demikian untuk memperbaiki permasalahan pembelajaran keterampilan motorik halus peneliti mengambil *kirigami*.

Adanya pemberian tindakan pada siklus I melalui *kirigami*, terjadi peningkatan keterampilan motorik halus anak. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata keterampilan motorik halus dari sebelum tindakan subjek DM memperoleh nilai sebesar 36,25% (MB) menjadi 68,16% (BSH). Subjek RK sebelum tindakan memperoleh nilai sebesar 29% (MB) pada siklus I meningkat menjadi 67,39% (BSH). Data menunjukkan bahwa masih perlu adanya tindakan selanjutnya karena hasil belum mencapai indikator keberhasilan. Permasalahan tersebut dikarenakan pelaksanaan *kirigami* untuk mengembangkan keterampilan motorik halus masih belum optimal. Anak masih kurang percaya diri dalam mencoba langkah-langkah *kirigami* dan masih perlu bimbingan dari guru dalam melipat kertas, menggambar pola dan menggunting pola.

Elizabeth B. Hurlock (1987: 157), mengatakan hal-hal penting dalam mempelajari keterampilan motorik, yaitu: kesiapan belajar; kesempatan belajar; kesempatan praktek; model yang baik; bimbingan; memperhatikan motivasi belajar anak perlu diperhatikan; setiap

keterampilan motorik harus dipelajari secara individual; dan keterampilan sebaiknya dipelajari satu demi satu. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan tindakan siklus II perlu adanya perbaikan dengan adanya motivasi dan dorongan agar anak merasa percaya diri dalam melakukan kegiatan. Di samping itu, perlu pula adanya media tambahan seperti penjiplak pola dan penjepit untuk memudahkan anak dalam menggambar pola, pemberian contoh lebih ditingkatkan, serta kegiatan menonton video untuk menambah motivasi dan semangat belajar anak.

Perbaikan pembelajaran pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik halus anak melalui *kirigami*. Data yang diperoleh setelah dilaksanakan tindakan siklus II adalah rata-rata keterampilan motorik halus subjek DM meningkat menjadi 84,67% (BSB) dan subjek RK menjadi 84,41% (BSB). Hasil tindakan siklus II tersebut menunjukkan kriteria sangat baik. Hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus II menunjukkan keterampilan motorik halus anak telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti yakni  $\geq 76\%$ , sehingga peneliti dan guru kelas menentukan untuk menyelesaikan pemberian tindakan pada siklus II.

Berdasarkan penjabaran hasil yang telah diperoleh pelaksanaan pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami* dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik. Pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami*

dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dengan suasana belajar yang menyenangkan. Sehingga dalam melaksanakan kegiatan, anak akan menikmati dan melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru dengan gembira dan senang hati tanpa adanya paksaan. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan, dapat disimpulkan bahwa *kirigami* dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping.

#### **F. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin dalam penelitian tindakan kelas ini. Namun, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan yang disebabkan keterbatasan penelitian, yakni:

1. Hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan dan hanya dilakukan pada satu aspek pengembangan saja yaitu pada keterampilan motorik halus serta juga hanya dilakukan pada dua siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping, sehingga apabila penelitian ini dilakukan pada subjek lain maka kemungkinan hasil yang di dapat akan berbeda.
2. Instrumen penelitian yang masih perlu disempurnakan dalam rubrik sehingga dalam penilaian kurang maksimal.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan motorik halus siswa *cerebral palsy* tipe spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping dapat ditingkatkan melalui *kirigami*, yang berarti bahwa hipotesis tindakan yang dikemukakan oleh peneliti dapat diterima. Hal ini dapat diketahui dari semangat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran keterampilan motorik halus mengalami peningkatan, karena siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya melalui *kirigami*. Perolehan nilai rata-rata keterampilan motorik halus telah meningkat secara signifikan yaitu subjek DM dari nilai pra tindakan sebesar 36,25% (MB) meningkat menjadi 84,67% (BSB) pada siklus II. Subjek RK dari nilai pra tindakan sebesar 29% (MB) meningkat menjadi 84,41% (BSB) pada siklus II. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II antara lain: 1) menonton video kartun untuk menambah semangat dan motivasi belajar, 2) pemberian contoh oleh guru mengenai langkah-langkah *kirigami* lebih jelas dengan cara siswa mengikuti instruksi guru saat memberikan contoh membuat *kirigami*, 3) pemberian media tambahan, 4) pemberian *reward* berupa pujian dan motivasi. Dengan penerapan perbaikan ini, perubahan positif yang terjadi yaitu siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih aktif

dalam pembelajaran karena siswa diberikan kesempatan secara bebas untuk membuat *kirigami*, siswa secara mandiri mampu mengenal alat dan bahan *kirigami*, siswa terlihat lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa mampu membuat *kirigami* secara mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu adanya kegiatan menonton video kartun menjadikan siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran keterampilan motorik halus melalui *kirigami* tampak dari aktifnya siswa mengikuti penjelasan dan mempraktikkan langsung langkah-langkah yang diajarkan guru. Siswa dengan senang melakukan *kirigami* hingga waktu istirahat pun digunakan untuk membuat *kirigami*. Ketertarikan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran *kirigami* sangat terlihat jelas dari keinginan meminta kertas *origami* untuk membuat *kirigami* sesuai dengan kreasinya sendiri di rumah. Tak hanya siswa, adanya penerapan tersebut membuat guru melakukan langkah-langkah *kirigami* secara lebih jelas dengan cara siswa mengikuti instruksi guru saat memberikan contoh membuat *kirigami* dan guru memahami adanya pemberian *reward* untuk meningkatkan motivasi dan semangat siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Kepala Sekolah

Hendaknya hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam perbaikan proses pembelajaran terutama pembelajaran keterampilan motorik halus dengan menjadikan *kirigami* sebagai kegiatan untuk melatih keterampilan motorik halus yang menarik dan menyenangkan.

### 2. Bagi Guru

Hendaknya guru melakukan kegiatan pembelajaran keterampilan motorik halus yang menarik dan menyenangkan seperti *kirigami*. Selain itu proses belajar juga dapat diawali dengan kegiatan lain yang menumbuhkan semangat dan motivasi belajar anak seperti kegiatan menonton video kartun.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan *kirigami* sebagai kegiatan untuk meningkatkan keterampilan motorik halus. Selain itu diharapkan pula dapat mengembangkan kegiatan lain untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak dengan menciptakan suasana menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Apriliani Eva Saputri. (2012). *Cerebral Palsy*. Diakses dari <http://eva-plbuns2012.blogspot.co.id/2012/11/cerebral-palsy.html> pada tanggal 20 Juni 2016 pukul 12.00 WIB.
- Decaprio, Richard. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Devi Revi Paat. (2007). *Kirigami Kreasi Indah Menggunting dan Melipat Kertas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dini P. Dieng Sari. (2006). *Metode Mengajar di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Elsya Fitri Utami. (2013). *Gambaran Umum Tentang Kirigami*. Diakses dari <http://repository.usu.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/38573/Chapter%20II.pdf?sequence=4> pada tanggal 11 Februari, pukul 13.34 WIB.
- Endang Rini Sukamti. (2007). *Diklat Pengembangan Motorik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hajar Pamadhi, dkk. (2005). *Seni Keterampilan Anak Modul 7*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamid Mirtawan, M. (2011). *Membuat Gift Cards Kirigami Bunga, Buah, dan Sayuran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth B. (1987). *Perkembangan Anak Jilid I (Alih Bahasa: Meitasari Chandra)*. Jakarta: Erlangga.
- Kartini Kartono. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Masitoh, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Masnur Muslich. (2011). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mohammad Efendi. (2008). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ngalim Purwanto, M. (2008). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nurfitri Amelia Rahman. (2013). *Pengaruh Permainan Alat Musik Drum Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak Cerebral Palsy Tipe Spastik di SLB Az-Zakiyah*. Skripsi diterbitkan Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <http://respository.upi.edu/> pada tanggal 6 Februari 2016, pukul 23.05 WIB.
- Olvista. (2011). *Kirigami Seni Lipat-Potong Kertas*. Diakses dari <http://olvista.com/hobby/kirigami-seni-lipat-potong-kertas/> pada tanggal 14 Februari 2016, pukul 20.56 WIB.
- Poerwanti Endang dan Widodo Nur. (2005). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Rosmala Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Salim, A. (1996). *Pendidikan Bagi Anak Cerebral Palsy*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak (Penerjemah: Mila Rahmawati dan Ana Kuswanti)*. Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Cetakan Ketujuh. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumantri. (2005). *Model Perkembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (Action Research)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pusdi Dikdasmen Lemlit UNY. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Tressa Thursina Malika. (2014). *Peningkatan Koordinasi Mata dan Tangan Melalui Keterampilan Kirigami pada Siswa Cerebral Palsy Spastik di SLB D YPAC Bandung*. Skripsi diterbitkan Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses melalui [http://repository.upi.edu/11139/1/S\\_PLB\\_0901231\\_Title](http://repository.upi.edu/11139/1/S_PLB_0901231_Title) pada tanggal 5 Februari 2016 pukul 13.55 WIB.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Yeni Rochmawati. (2013). *Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Siswa Cerebral Palsy Spastik*. Skripsi diterbitkan Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <http://repository.upi.edu> pada tanggal 7 Februari 2016, pukul 19.45 WIB.
- Yudha M. Saputra dan Rudiyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Zulaeha Hidayati. (2010). *Anak Saya Tidak Nakal Kok*. Jakarta: PT. Bintang Pustaka.

# LAMPIRAN

# **Lampiran 1**

## **INSTRUMEN PENELITIAN**

**Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui Kirigami**

Menggunting <i>Kirigami</i> Sesuai Pola																	
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1	Dhimi																
2	Riko																
<b>Jumlah</b>																	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																	

## **Lampiran 2**

# **RUBRIK PENILAIAN**

### Rubrik Penilaian Keterampilan Motorik Halus Melalui *Kirigami*

No	Rubrik Penelitian tentang	Deskripsi	Kriteria (Score)
1.	Melipat kertas secara simetris	Jika anak mampu melipat dengan menggabungkan kedua sisi kanan dan kiri kemudian menekan lipatan dengan jari telunjuk dan ibu jari dengan hasil lipatan simetris	BSB (4)
		Jika anak mampu melipat dengan menggabungkan kedua sisi kanan dan kiri kemudian menekan lipatan dengan hasil rapi	BSH (3)
		Jika anak mampu melipat dengan menggabungkan kedua sisi kanan dan kiri kemudian menekan lipatan tetapi belum rapi	MB (2)
		Jika anak belum bisa melipat kedua sisi kanan dan kiri menjadi satu tetapi mampu menekan lipatan	BB (1)
2.	Anak mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar	Jika anak mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting secara mandiri	BSB (4)
		Jika anak mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting namun dengan bantuan guru	BSH (3)
		Jika anak memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting masih sangat perlu pengarahan dari guru	MB (2)
		Jika anak belum mampu memegang gunting	BB (1)
3	Anak mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna	Jika anak mampu membuka bukaan gunting 50% bukaan dan memulai guntingan dari pangkal bukaan gunting dan mulai membuka kembali dengan lancar	BSB (4)
		Jika anak mampu membuka bukaan gunting 50% bukaan dan memulai guntingan dari pangkal bukaan gunting	BSH (3)
		Jika anak mampu membuka bukaan gunting 50% bukaan dan tetapi memulai guntingan dari ujung bukaan gunting	MB (2)
		Jika anak membuka bukaan gunting lebih dari 50% dan dengan memulai guntingan secara sembarangan	BB (1)
4	Anak mampu menggunting bentuk pola yang sederhana tepat pada garis	Jika anak mampu menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis dengan hasil yang rapi dan mencoba pola-pola yang sulit	BSB (4)
		Jika anak mampu menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis dengan hasil yang rapi	BSH (3)
		Jika anak mampu menggunting bentuk pola sederhana belum tepat pada garis	MB (2)
		Jika menggunting secara sembarangan	BB (1)



# **Lampiran 3**

## **RPP SIKLUS I**

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**(RPP)**

**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SLB Rela Bhakti I Gamping  
Kelas/Semester : II dan III SDLB  
Kelainan : Tunadaksa tipe *Cerebral Palsy* Spastik  
Tema : Bangun Datar  
Pertemuan ke : 1

**A. Kompetensi Inti**

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar**

**Bahasa Indonesia**

- 1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah.
- 2.1 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.
- 3.1 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang tahapan dalam membentuk karya seni *kirigami* yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.
- 3.2 Mengenal konsep mengenai bentuk bangun datar yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

#### Seni Budaya dan Keterampilan

- 4.3 Mengamati dan menerapkan pengetahuan melalui bentuk faktual yakni karya seni *kirigami* dengan topik bangun datar.

#### C. Indikator

##### Bahasa Indonesia

1. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam kegiatan bermain dengan lingkungan dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu memahami petunjuk dalam membuat karya seni *kirigami*.

#### Seni Budaya dan Keterampilan

1. Siswa mampu melipat kertas secara simetris.
2. Siswa mampu menggambar pola sederhana *kirigami*.
3. Siswa mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar.
4. Siswa mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna.
5. Siswa mampu menggunting bentuk pola bangun datar tepat pada garis.

**D. Materi**

1. Materi tentang langkah-langkah membuat karya seni *kirigami*
2. Materi tentang bangun datar.

**E. Metode**

1. Pendekatan Pembelajaran : *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi

**F. Media Pembelajaran**

1. Media : buku
2. Alat dan bahan : gunting, kertas lipat, lem, spidol berwarna, kertas hvs

**G. Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi yang Dikembangkan
A. Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memimpin anak untuk berdoa bersama.</li> <li>2. Guru menyampaikan salam kepada siswa.</li> <li>3. Siswa menjawab sapaan guru dan mengkondisikan diri siap belajar.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya ""apakah hari ini semua masuk sekolah?", "siapa yang tidak masuk sekolah?"".</li> <li>5. Guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan</li> </ol>	<p>Melatih kedisiplinan, mengingatkan siswa supaya selalu berdoa sebelum beraktivitas, melatih kemampuan berpikir tentang kegiatan yang telah dilakukan, melatih kemampuan mengurutkan bilangan, melatih kemampuan tentang bangun datar.</p>

		<p>pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Dan siswa menjawab pertanyaan guru dengan semangat.</p> <p>6. Guru mengajak anak untuk bermain susun balok angka. Anak diminta menyusun balok secara urut sesuai dengan nominal angka yang tertera di balok tersebut.</p> <p>7. Guru melakukan apersepsi tentang bangun datar dengan memulai pertanyaan “apa nama bentuk benda yang anak mainkan?”.</p>	
B. Inti	Mengamati	<p>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian <i>kirigami</i> dan peralatan yang digunakan dalam melakukan kegiatan <i>kirigami</i> seperti</p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis.</p>

		gunting, spidol, lem, kertas HVS dan kertas <i>origami</i> .	
		2. Siswa mencermati alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan <i>kirigami</i> .	
		3. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai permainan mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk.	
		4. Siswa mengamati tahap-tahap dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i> . Pada pertemuan I bentuk bangun datar yang dibuat adalah persegi. Tahapan tersebut antara lain melipat kertas secara simetris, membentuk pola dengan menggambar di kertas lipat, memegang gunting untuk memotong pola yang telah digambar.	




	Menanya	1. Mengajukan pertanyaan tentang informasi/materi yang belum dipahami mengenai tahapan membentuk karya seni <i>kirigami</i> persegi dan materi tentang bangun datar.	Membangkitkan kreativitas, rasa ingin tahu siswa dan membentuk daya pikir siswa yang kritis.
	Mengumpulkan informasi.	1. Mencari dari berbagai sumber informasi dapat melalui teman sekelas, mengenai materi bangun datar dan tahapan dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i> persegi.	Menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menanamkan untuk selalu menghargai pendapat orang lain.
	Menalar	1. Menyimpulkan langkah-langkah <i>kirigami</i> persegi sesuai dengan pemahaman masing-masing anak. 2. Menyimpulkan hal-hal terpenting tentang materi bangun datar.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin dan meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan suatu informasi/materi.
	Mencoba	1. Mencoba mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk. 2. Mencoba mempraktikkan karya seni	Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan motorik halus.

		<i>kirigami</i> persegi, dengan tahapan yang pertama yakni melipat kertas secara simetris, menggambar pola persegi, memegang gunting dan membuka bukaan gunting, lalu memotong pola yang digambar di kertas.	
C. Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan hasil karya <i>kirigami</i> siswa yang telah dibuat. Kemudian siswa diminta menunjukkan bangun datar terdapat pada hasil karya <i>kirigami</i> tersebut.</li> <li>2. Mengklarifikasi pekerjaan siswa apabila ada yang salah dan siswa kurang mengerti.</li> <li>3. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru mengevaluasi kegiatan pada hari tersebut dengan menanyakan</li> </ol>	Menerapkan sikap untuk menerima pendapat orang lain dan meningkatkan kemampuan untuk menyimpulkan atas pendapat sendiri.

		<p>kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>5. Guru menanyakan "apakah kegiatan hari ini menyenangkan?"</p> <p>6. Siswa menjawab pertanyaan guru lalu mengucapkan terimakasih.</p> <p>7. Guru memimpin doa dan mengucapkan salam.</p>	
--	--	--	--

Gamping, 16 Maret 2016


Mengetahui,  
Kepala Sekolah

  
 (Sri Purwanti, S. Pd.)  
 NIP: 196712171993032007

Guru Kelas

  
 (Siti Arifati Yulianti, S. Pd.)  
 NIP: 196007271985032008

Peneliti

  
 (Grace Chintia Novita)  
 NIM: 12013241070

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**(RPP)**

**SIKLUS I**

Satuan Pendidikan : SLB Rela Bhakti I Gamping  
Kelas/Semester : II dan III SDLB  
Kelainan : Tunadaksa tipe *Cerebral Palsy* Spastik  
Tema : Bangun Datar  
Pertemuan ke : 2

**A. Kompetensi Inti**

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **Bahasa Indonesia**

- 1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah.
- 2.1 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.
- 3.1 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang tahapan dalam membentuk karya seni *kirigami* yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.
- 3.2 Mengenal konsep mengenai bentuk bangun datar yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

**Seni Budaya dan Keterampilan**

- 4.3 Mengamati dan menerapkan pengetahuan melalui bentuk faktual yakni karya seni *kirigami* dengan topik bangun datar.

**C. Indikator**

**Bahasa Indonesia**

1. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam kegiatan bermain dengan lingkungan dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu memahami petunjuk dalam membuat karya seni *kirigami*.

**Seni Budaya dan Keterampilan**

1. Siswa mampu melipat kertas secara simetris.
2. Siswa mampu menggambar pola sederhana *kirigami*.
3. Siswa mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar.
4. Siswa mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna.
5. Siswa mampu menggunting bentuk pola bangun datar tepat pada garis.

**D. Materi**

1. Materi tentang langkah-langkah membuat karya seni *kirigami*.
2. Materi tentang bangun datar.

**E. Metode**

1. Pendekatan Pembelajaran : *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi

**F. Media Pembelajaran**

1. Media : buku
2. Alat dan bahan : gunting, kertas lipat, lem, spidol berwarna, kertas hvs

**G. Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi yang Dikembangkan
A. Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memimpin anak untuk berdoa bersama.</li> <li>2. Guru menyampaikan salam kepada siswa.</li> <li>3. Siswa menjawab sapaan guru dan mengkondisikan diri siap belajar.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”.</li> <li>5. Guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan</li> </ol>	<p>Melatih kedisiplinan, mengingatkan siswa supaya selalu berdoa sebelum beraktivitas, melatih kemampuan berpikir tentang kegiatan yang telah dilakukan, melatih kemampuan mengurutkan bilangan, melatih kemampuan tentang bangun datar.</p>



		<p>pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Dan siswa menjawab pertanyaan guru dengan semangat.</p> <p>6. Guru mengajak anak untuk bermain mengelompokkan bangun datar berdasarkan warna.</p> <p>7. Guru melakukan apersepsi tentang bangun datar dengan memulai pertanyaan “apa nama bentuk benda yang anak mainkan?”.</p>	
B. Inti	Mengamati	<p>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian <i>kirigami</i> dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan <i>kirigami</i> seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS dan kertas <i>origami</i>.</p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis.</p>

		<p>2. Siswa mencermati alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan <i>kirigami</i>.</p> <p>3. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai permainan mengelompokkan bangun datar berdasarkan warna.</p> <p>4. Siswa mengamati tahap-tahap dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i>. Pada pertemuan 2 bentuk bangun datar yang dibuat adalah segitiga. Tahapan tersebut antara lain melipat kertas secara simetris, membentuk pola dengan menggambar di kertas lipat, memegang gunting untuk memotong pola yang telah digambar.</p>	
	Menanya	<p>1. Mengajukan pertanyaan tentang informasi/materi yang belum</p>	<p>Membangkitkan kreativitas, rasa ingin tahu siswa dan membentuk daya pikir siswa yang</p>

		dipahami mengenai tahapan membentuk karya seni <i>kirigami</i> segitiga dan materi tentang bangun datar.	kritis.
	Mengumpulkan informasi.	1. Mencari dari berbagai sumber informasi dapat melalui teman sekelas, mengenai materi bangun datar dan tahapan dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i> segitiga.	Menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menanamkan untuk selalu menghargai pendapat orang lain.
	Menalar	1. Menyimpulkan langkah-langkah <i>kirigami</i> segitiga sesuai dengan pemahaman masing-masing anak. 2. Menyimpulkan hal-hal terpenting tentang materi bangun datar.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin dan meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan suatu informasi/materi.
	Mencoba	1. Mencoba mengelompokkan bangun datar berdasarkan warna. 2. Mencoba mempraktikkan karya seni <i>kirigami</i> segitiga, dengan tahapan yang pertama yakni melipat kertas	Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan motorik halus.


		secara simetris, menggambar pola segitiga, memegang gunting dan membuka bukaan gunting, lalu memotong pola yang digambar di kertas.	
C. Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan hasil karya <i>kirigami</i> siswa yang telah dibuat. Kemudian siswa diminta menunjukkan bangun datar terdapat pada hasil karya <i>kirigami</i> tersebut.</li> <li>2. Mengklarifikasi pekerjaan siswa apabila ada yang salah dan siswa kurang mengerti.</li> <li>3. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru mengevaluasi kegiatan pada hari tersebut dengan menanyakan kegiatan yang telah dilakukan.</li> <li>5. Guru menanyakan “apakah kegiatan</li> </ol>	Menerapkan sikap untuk menerima pendapat orang lain dan meningkatkan kemampuan untuk menyimpulkan atas pendapat sendiri.

		hari ini menyenangkan?"	
		6. Siswa menjawab pertanyaan guru lalu mengucapkan terimakasih.	
		7. Guru memimpin doa dan mengucapkan salam.	

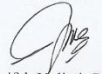
Gamping, 18 Maret 2016

\* Mengetahui,


Kepala Sekolah

  
(Sri Purwanti, S. Pd.)  
NIP: 196712174993032007

Guru Kelas

  
(Siti Arifah Yuliati, S. Pd.)  
NIP: 196007271985032008

Peneliti

  
(Grace Chintia Novita)  
NIM: 12013241070

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

#### SIKLUS I

Satuan Pendidikan	: SLB Rela Bhakti I Gamping
Kelas/Semester	: II dan III SDLB
Kelainan	: Tunadaksa tipe <i>Cerebral Palsy</i> Spastik
Tema	: Bangun Datar
Pertemuan ke	: 3

#### A. Kompetensi Inti

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **Bahasa Indonesia**

- 1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah.
- 2.1 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.
- 3.1 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang tahapan dalam membentuk karya seni *kirigami* yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.
- 3.2 Mengenal konsep mengenai bentuk bangun datar yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

#### Seni Budaya dan Keterampilan

- 4.3 Mengamati dan menerapkan pengetahuan melalui bentuk faktual yakni karya seni *kirigami* dengan topik bangun datar.

#### C. Indikator

##### Bahasa Indonesia

1. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam kegiatan bermain dengan lingkungan dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu memahami petunjuk dalam membuat karya seni *kirigami*.

#### Seni Budaya dan Keterampilan

1. Siswa mampu melipat kertas secara simetris.
2. Siswa mampu menggambar pola sederhana *kirigami*.
3. Siswa mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar.
4. Siswa mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna.
5. Siswa mampu menggunting bentuk pola bangun datar tepat pada garis.



**D. Materi**

1. Materi tentang langkah-langkah membuat karya seni *kirigami*
2. Materi tentang bangun datar.

**E. Metode**

1. Pendekatan Pembelajaran : *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi

**F. Media Pembelajaran**

1. Media : buku
2. Alat dan bahan : gunting, kertas lipat, lem, spidol berwarna, kertas hvs

**G. Langkah Pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Langkah Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Kompetensi yang Dikembangkan</b>
A. Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memimpin anak untuk berdoa bersama.</li> <li>2. Guru menyampaikan salam kepada siswa.</li> <li>3. Siswa menjawab sapaan guru dan mengkondisikan diri siap belajar.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya ““apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?””.</li> <li>5. Guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan</li> </ol>	<p>Melatih kedisiplinan, mengingatkan siswa supaya selalu berdoa sebelum beraktivitas, melatih kemampuan berpikir tentang kegiatan yang telah dilakukan, melatih kemampuan mengurutkan bilangan, melatih kemampuan tentang bangun datar.</p>

		<p>pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Dan siswa menjawab pertanyaan guru dengan semangat.</p> <p>6. Guru mengajak anak untuk bermain mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk.</p> <p>7. Guru melakukan apersepsi tentang bangun datar dengan memulai pertanyaan “apa nama bentuk benda yang anak mainkan?”.</p>	
B. Inti	Mengamati	<p>1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian <i>kirigami</i> dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan <i>kirigami</i> seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS dan kertas <i>origami</i>.</p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis.</p>

		<p>2. Siswa mencermati alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan <i>kirigami</i>.</p> <p>3. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai permainan mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk.</p> <p>4. Siswa mengamati tahap-tahap dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i>. Pada pertemuan 3 bangun datar yang dibuat adalah persegi panjang dan lingkaran. Tahapan tersebut antara lain melipat kertas secara simetris, membentuk pola dengan menggambar di kertas lipat, memegang gunting untuk memotong pola yang telah digambar.</p>	
	Menanya	<p>1. Mengajukan pertanyaan tentang informasi/materi yang belum</p>	<p>Membangkitkan kreativitas, rasa ingin tahu siswa dan membentuk daya pikir siswa yang</p>


		dipahami mengenai tahapan membentuk karya seni <i>kirigami</i> persegi panjang dan lingkungan serta materi tentang bangun datar.	kritis.
	Mengumpulkan informasi.	1. Mencari dari berbagai sumber informasi dapat melalui teman sekelas, mengenai materi bangun datar dan tahapan dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i> persegi dan lingkaran.	Menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menanamkan untuk selalu menghargai pendapat orang lain.
	Menalar	1. Menyimpulkan langkah-langkah <i>kirigami</i> persegi dan lingkaran sesuai dengan pemahaman masing-masing anak. 2. Menyimpulkan hal-hal terpenting tentang materi bangun datar.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin dan meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan suatu informasi/materi.
	Mencoba	1. Mencoba mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk. 2. Mencoba mempraktikkan karya seni	Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan motorik halus.

		<i>kirigami</i> persegi panjang dan lingkaran, dengan tahapan yang pertama yakni melipat kertas secara simetris, menggambar pola persegi dan lingkaran, memegang gunting dan membuka bukaan gunting, lalu memotong pola yang digambar di kertas.	
C. Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan hasil karya <i>kirigami</i> siswa yang telah dibuat. Kemudian siswa diminta menunjukkan bangun datar terdapat pada hasil karya <i>kirigami</i> tersebut.</li> <li>2. Mengklarifikasi pekerjaan siswa apabila ada yang salah dan siswa kurang mengerti.</li> <li>3. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru mengevaluasi kegiatan pada</li> </ol>	Menerapkan sikap untuk menerima pendapat orang lain dan meningkatkan kemampuan untuk menyimpulkan atas pendapat sendiri.


		<p>hari tersebut dengan menanyakan kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>5. Guru menanyakan "apakah kegiatan hari ini menyenangkan?"</p> <p>6. Siswa menjawab pertanyaan guru lalu mengucapkan terimakasih.</p> <p>7. Guru memimpin doa dan mengucapkan salam.</p>	
--	--	--	--

Gamping, 21 Maret 2016


Mengetahui,  
Kepala Sekolah

  
 (Sri Purwanti, S. Pd.)  
 NIP: 196712171993032007

Guru Kelas,

  
 (Siti Arifah Yuliati, S. Pd.)  
 NIP: 196007271985032008

Pengliti

  
 (Grace Chintia Novita)  
 NIM: 12013241070

## **Lampiran 4**

### **RPP SIKLUS II**



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**(RPP)**

**SIKLUS II**

**Pertemuan I**

Satuan Pendidikan	: SLB Rela Bhakti I Gamping
Kelas/Semester	: II dan III SDLB
Kelainan	: Tunadaksa tipe <i>Cerebral Palsy</i> Spastik
Tema	: Bangun Datar
Pertemuan ke	: 1

**A. Kompetensi Inti**

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **Bahasa Indonesia**

- 1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah.
- 2.1 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.
- 3.1 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang tahapan dalam membentuk karya seni *kirigami* yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

##### **Matematika**

- 3.2 Mengenal konsep mengenai bentuk bangun datar yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

#### **Seni Budaya dan Keterampilan**

- 4.3 Mengamati dan menerapkan pengetahuan melalui bentuk faktual yakni karya seni *kirigami* dengan topik bangun datar.

#### **C. Indikator**

##### **Bahasa Indonesia**

1. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam kegiatan bermain dengan lingkungan dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu memahami petunjuk dalam membuat karya seni *kirigami*.
4. Siswa mampu memahami petunjuk dalam mengelompokkan bangun datar.
5. Siswa mampu memahami petunjuk dalam menyusun bangun datar.

##### **Matematika**

1. Siswa mampu menyebutkan macam-macam bangun datar.
2. Siswa mampu membedakan bentuk bangun datar.

#### **Seni Budaya dan Keterampilan**

1. Siswa mampu melipat kertas secara simetris.
2. Siswa mampu menggambar pola sederhana *kirigami*.
3. Siswa mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar.
4. Siswa mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna.
5. Siswa mampu menggunting bentuk pola bangun datar tepat pada garis.

#### **D. Materi**

1. Materi tentang langkah-langkah membuat karya seni *kirigami*
2. Materi tentang bangun datar.

#### **E. Metode**

1. Pendekatan Pembelajaran : *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi

#### **F. Media Pembelajaran**

1. Media : buku
2. Alat dan bahan : gunting, kertas lipat, lem, spidol berwarna, kertas hvs

**G. Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi yang Dikembangkan
A. Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memimpin anak untuk berdoa bersama.</li> <li>2. Guru menyampaikan salam kepada siswa.</li> <li>3. Siswa menjawab sapaan guru dan mengkondisikan diri siap belajar.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”.</li> <li>5. Guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan</li> </ol>	<p>Melatih kedisiplinan, mengingatkan siswa supaya selalu berdoa sebelum beraktivitas, melatih kemampuan berpikir tentang kegiatan yang telah dilakukan, melatih kemampuan mengurutkan bilangan, melatih kemampuan tentang bangun datar.</p>

		<p>pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Dan siswa menjawab pertanyaan guru dengan semangat.</p> <p>6. Guru mengajak anak bernyanyi “Balonku” dan “Pelangi”.</p> <p>7. Guru mengajak anak untuk bermain menghitung bangun datar.</p> <p>8. Guru melakukan apersepsi tentang bangun datar dengan memulai pertanyaan “apa nama bentuk benda yang anak mainkan?”.</p>	
B. Inti	Mengamati	<p>1. Siswa menonton video kartun dan mendapat penjelasan pesan moral dari video kartun tersebut.</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pengertian <i>kirigami</i></p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis.</p>

		<p>dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan <i>kirigami</i> seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS dan kertas <i>origami</i>.</p> <p>3. Siswa mencermati alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan <i>kirigami</i>.</p> <p>4. Siswa mengamati tahap-tahap dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i>.. Tahapan tersebut antara lain melipat kertas secara simetris, membentuk pola dengan menggambar di kertas lipat, memegang gunting untuk memotong pola yang telah digambar.</p>	
	Menanya	<p>1. Mengajukan pertanyaan tentang informasi/materi yang belum dipahami mengenai tahapan membentuk karya seni <i>kirigami</i> serta</p>	<p>Membangkitkan kreativitas, rasa ingin tahu siswa dan membentuk daya pikir siswa yang kritis.</p>

		materi tentang bangun datar.	
	Mengumpulkan informasi.	1. Mencari dari berbagai sumber informasi dapat melalui teman sekelas, mengenai materi bangun datar dan tahapan dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i> .	Menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menanamkan untuk selalu menghargai pendapat orang lain.
	Menalar	1. Menyimpulkan langkah-langkah <i>kirigami</i> sesuai dengan pemahaman masing-masing anak. 2. Menyimpulkan hal-hal terpenting tentang materi bangun datar.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin dan meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan suatu informasi/materi.
	Mencoba	1. Mencoba mempraktikkan karya seni <i>kirigami</i> , dengan tahapan yang pertama yakni melipat kertas secara simetris, menggambar pola yang diinginkan, memegang gunting dan membuka bukaan gunting, lalu memotong pola yang digambar di kertas.	Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan motorik halus.




C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan hasil karya <i>kirigami</i> siswa yang telah dibuat. Kemudian siswa diminta menunjukkan bangun datar terdapat pada hasil karya <i>kirigami</i> tersebut.</li> <li>2. Mengklarifikasi pekerjaan siswa apabila ada yang salah dan siswa kurang mengerti.</li> <li>3. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru mengevaluasi kegiatan pada hari tersebut dengan menanyakan kegiatan yang telah dilakukan.</li> <li>5. Guru menanyakan “apakah kegiatan hari ini menyenangkan?”</li> <li>6. Siswa menjawab pertanyaan guru lalu mengucapkan terimakasih.</li> <li>7. Guru memimpin doa dan mengucapkan salam.</li> </ol>	Menerapkan sikap untuk menerima pendapat orang lain dan meningkatkan kemampuan untuk menyimpulkan atas pendapat sendiri.
------------	---	--


Gamping, 30 Maret 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah

  
(Sri Purwanti, S. Pd.)  
NIP: 196712171993032007

Guru Kelas

  
(Siti Arief Yulianti, S. Pd.)  
NIP: 196007271985032008

Peneliti

  
(Grace Chintia Novita)  
NIM: 12013241070

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

SIKLUS II

Pertemuan 2

Satuan Pendidikan : SLB Rela Bhakti I Gamping

Kelas/Semester : II dan III SDLB

Kelainan : Tunadaksa tipe *Cerebral Palsy* Spastik

Tema : Bangun Datar

Pertemuan ke : 2

#### A. Kompetensi Inti

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan masyarakat.

- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **Bahasa Indonesia**

- 1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah.
- 2.1 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.
- 3.1 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang tahapan dalam membentuk karya seni *kirigami* yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

##### **Matematika**

- 3.2 Mengenal konsep mengenai bentuk bangun datar yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

#### **Seni Budaya dan Keterampilan**

- 4.3 Mengamati dan menerapkan pengetahuan melalui bentuk faktual yakni karya seni *kirigami* dengan topik bangun datar.

#### **C. Indikator**

##### **Bahasa Indonesia**

1. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam kegiatan bermain dengan lingkungan dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu memahami petunjuk dalam membuat karya seni *kirigami*.
4. Siswa mampu memahami petunjuk dalam mengelompokkan bangun datar.
5. Siswa mampu memahami petunjuk dalam menyusun bangun datar.

##### **Matematika**

1. Siswa mampu menyebutkan macam-macam bangun datar
2. Siswa mampu membedakan bentuk bangun datar

#### **Seni Budaya dan Keterampilan**

1. Siswa mampu melipat kertas secara simetris.
2. Siswa mampu menggambar pola sederhana *kirigami*.
3. Siswa mampu memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar.
4. Siswa mampu membuka bukaan gunting dengan sempurna.
5. Siswa mampu menggunting bentuk pola bangun datar tepat pada garis.

#### **D. Materi**

1. Materi tentang langkah-langkah membuat karya seni *kirigami*
2. Materi tentang bangun datar.

#### **E. Metode**

1. Pendekatan Pembelajaran : *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi

#### **F. Media Pembelajaran**

1. Media : buku
2. Alat dan bahan : gunting, kertas lipat, lem, spidol berwarna, kertas hvs.

**G. Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi yang Dikembangkan
A. Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memimpin anak untuk berdoa bersama.</li> <li>2. Guru menyampaikan salam kepada siswa.</li> <li>3. Siswa menjawab sapaan guru dan mengkondisikan diri siap belajar.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya ""apakah hari ini semua masuk sekolah?"" , "siapa yang tidak masuk sekolah?"".</li> <li>5. Guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan</li> </ol>	<p>Melatih kedisiplinan, mengingatkan siswa supaya selalu berdoa sebelum beraktivitas, melatih kemampuan berpikir tentang kegiatan yang telah dilakukan, melatih kemampuan mengurutkan bilangan, melatih kemampuan tentang bangun datar.</p>

		<p>pertanyaan seperti “sudah sarapan?”, “sudah mandi?”, “pukul berapa bangun tidur?”, “sudah gosok gigi?”, “siapa yang menghantar ke sekolah?”. Dan siswa menjawab pertanyaan guru dengan semangat.</p> <p>6. Guru mengajak anak untuk bernyanyi “Bangun Tidur” dan “Guruku Tersayang”</p> <p>7. Guru mengajak anak bermain mengurutkan jumlah bangun datar.</p> <p>8. Guru melakukan apersepsi tentang bangun datar dengan memulai pertanyaan “apa nama bentuk benda yang anak mainkan?”.</p>	
B. Inti	Mengamati	<p>1. Siswa menonton video kartun dan mendapat penjelasan pesan moral dari video kartun tersebut.</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan</p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis.</p>



		<p>guru mengenai pengertian <i>kirigami</i> dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan <i>kirigami</i> seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS dan kertas <i>origami</i>.</p> <p>3. Siswa mencermati alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan <i>kirigami</i>.</p> <p>4. Siswa mengamati tahap-tahap dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i>. Tahapan tersebut antara lain melipat kertas secara simetris, membentuk pola dengan menggambar di kertas lipat, memegang gunting untuk memotong pola yang telah digambar.</p>	
	Menanya	<p>1. Mengajukan pertanyaan tentang informasi/materi yang belum dipahami mengenai tahapan</p>	<p>Membangkitkan kreativitas, rasa ingin tahu siswa dan membentuk daya pikir siswa yang kritis.</p>

		membentuk karya seni <i>kirigami</i> serta materi tentang bangun datar.	
	Mengumpulkan informasi.	1. Mencari dari berbagai sumber informasi dapat melalui teman sekelas, mengenai materi bangun datar dan tahapan dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i> .	Menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menanamkan untuk selalu menghargai pendapat orang lain.
	Menalar	1. Menyimpulkan langkah-langkah <i>kirigami</i> sesuai dengan pemahaman masing-masing anak. 2. Menyimpulkan hal-hal terpenting tentang materi bangun datar.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin dan meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan suatu informasi/materi.
	Mencoba	1. Mencoba mempraktikkan karya seni <i>kirigami</i> , dengan tahapan yang pertama yakni melipat kertas secara simetris, menggambar pola, memegang gunting dan membuka bukaan gunting, lalu memotong pola yang digambar di kertas.	Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan motorik halus.

C. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan hasil karya <i>kirigami</i> siswa yang telah dibuat. Kemudian siswa diminta menunjukkan bangun datar terdapat pada hasil karya <i>kirigami</i> tersebut.</li> <li>2. Mengklarifikasi pekerjaan siswa apabila ada yang salah dan siswa kurang mengerti.</li> <li>3. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru mengevaluasi kegiatan pada hari tersebut dengan menanyakan kegiatan yang telah dilakukan.</li> <li>5. Guru menanyakan "apakah kegiatan hari ini menyenangkan?"</li> <li>6. Siswa menjawab pertanyaan guru lalu mengucapkan terimakasih.</li> <li>7. Guru memimpin doa dan mengucapkan salam.</li> </ol>	Menerapkan sikap untuk menerima pendapat orang lain dan meningkatkan kemampuan untuk menyimpulkan atas pendapat sendiri.
------------	---	--


Gamping, 7 April 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah

  
(Sri Purwanti, S. Pd.)  
NIP: 196712171993032007

Guru Kelas

  
(Siti Arifah Yuliati, S. Pd.)  
NIP: 196007271985032008

Peneliti

  
(Grace Chintia Novita)  
NIM: 12013241070

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

**(RPP)**

**SIKLUS II**

**Pertemuan 3**

Satuan Pendidikan : SLB Rela Bhakti I Gamping  
Kelas/Semester : II dan III SDLB  
Kelainan : Tunadaksa tipe *Cerebral Palsy* Spastik  
Tema : Bangun Datar  
Pertemuan ke : 3

**A. Kompetensi Inti**

- 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### **B. Kompetensi Dasar**

##### **Bahasa Indonesia**

- 1.1 Menerima anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang dikenal sebagai bahasa persatuan dan sarana belajar di tengah keberagaman bahasa daerah.
- 2.1 Menerima keberadaan Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan manusia dan bahasa yang beragam serta benda-benda di alam sekitar.
- 3.1 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang tahapan dalam membentuk karya seni *kirigami* yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

##### **Matematika**

- 3.2 Mengenal konsep mengenai bentuk bangun datar yang disampaikan dalam bentuk lisan oleh guru.

#### **Seni Budaya dan Keterampilan**

- 4.3 Mengamati dan menerapkan pengetahuan melalui bentuk faktual yakni karya seni *kirigami* dengan topik bangun datar.

#### **C. Indikator**

##### **Bahasa Indonesia**

1. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa mampu menunjukkan perilaku dan perkataan yang santun dalam kegiatan bermain dengan lingkungan dalam pemanfaatan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa mampu memahami petunjuk dalam membuat karya seni *kirigami*.
4. Siswa mampu memahami petunjuk dalam mengelompokkan bangun datar.
5. Siswa mampu memahami petunjuk dalam menyusun bangun datar.

##### **Matematika**

1. Siswa mampu menyebutkan macam-macam bangun datar.
2. Siswa mampu membedakan bentuk bangun datar.

**D. Materi**

1. Materi tentang langkah-langkah membuat karya seni *kirigami*
2. Materi tentang bangun datar.

**E. Metode**

1. Pendekatan Pembelajaran : *Cooperative Learning*
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, diskusi

**F. Media Pembelajaran**

1. Media : buku
2. Alat dan bahan : gunting, kertas lipat, lem, spidol berwarna, kertas hvs



**G. Langkah Pembelajaran**

Kegiatan	Langkah Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kompetensi yang Dikembangkan
A. Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memimpin anak untuk berdoa bersama.</li> <li>2. Guru menyampaikan salam kepada siswa.</li> <li>3. Siswa menjawab sapaan guru dan mengkondisikan diri siap belajar.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran siswa dengan bertanya “apakah hari ini semua masuk sekolah?”, “siapa yang tidak masuk sekolah?”.</li> <li>5. Guru melanjutkan kegiatan dengan mengajak anak-anak berdiskusi tentang aktivitas yang dilakukan pada pagi hari sebelum berangkat ke sekolah. Guru mengajukan</li> </ol>	<p>Melatih kedisiplinan, mengingatkan siswa supaya selalu berdoa sebelum beraktivitas, melatih kemampuan berpikir tentang kegiatan yang telah dilakukan, melatih kemampuan mengurutkan bilangan, melatih kemampuan tentang bangun datar.</p>

		<p>pertanyaan seperti "sudah sarapan?", "sudah mandi?", "pukul berapa bangun tidur?", "sudah gosok gigi?", "siapa yang menghantar ke sekolah?". Dan siswa menjawab pertanyaan guru dengan semangat.</p> <p>6. Guru mengajak anak bernyanyi "Bangun Tidur" dan "Guruku Tersayang".</p> <p>7. Guru mengajak anak untuk bermain mengurutkan bangun datar.</p> <p>8. Guru melakukan apersepsi tentang bangun datar dengan memulai pertanyaan "apa nama bentuk benda yang anak mainkan?".</p>	
B. Inti	Mengamati	<p>1. Siswa menonton video kartun dan mendapat penjelasan pesan moral dari video kartun tersebut.</p> <p>2. Siswa mendengarkan penjelasan</p>	<p>Melatih kesungguhan, ketelitian, dan meningkatkan kemampuan berpikir analitis, kritis.</p>

		<p>guru mengenai pengertian <i>kirigami</i> dan peralatan yang dibutuhkan dalam melakukan kegiatan <i>kirigami</i> seperti gunting, spidol, lem, kertas HVS dan kertas <i>origami</i>.</p> <p>3. Siswa mencermati alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan <i>kirigami</i>.</p> <p>4. Siswa mencermati penjelasan guru mengenai permainan mengelompokkan bangun datar berdasarkan bentuk.</p> <p>5. Siswa mengamati tahap-tahap dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i>. Tahapan tersebut antara lain melipat kertas secara simetris, membentuk pola dengan menggambar di kertas lipat, memegang gunting untuk memotong pola yang telah</p>	
--	--	--	--

		digambar.	
	Menanya	1. Mengajukan pertanyaan tentang informasi materi yang belum dipahami mengenai tahapan membentuk karya seni <i>kirigami</i> serta materi tentang bangun datar.	Membangkitkan kreativitas, rasa ingin tahu siswa dan membentuk daya pikir siswa yang kritis.
	Mengumpulkan informasi.	1. Mencari dari berbagai sumber informasi dapat melalui teman sekelas, mengenai materi bangun datar dan tahapan dalam membentuk karya seni <i>kirigami</i> .	Menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan menanamkan untuk selalu menghargai pendapat orang lain.
	Menalar	1. Menyimpulkan langkah-langkah <i>kirigami</i> sesuai dengan pemahaman masing-masing anak. 2. Menyimpulkan hal-hal terpenting tentang materi bangun datar.	Mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin dan meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan suatu informasi/materi.
	Mencoba	1. Mencoba mempraktikkan karya seni <i>kirigami</i> , dengan tahapan yang pertama yakni melipat kertas secara	Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan motorik halus.

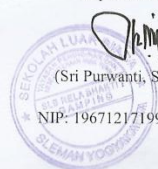
		simetris, menggambar pola, memegang gunting dan membuka bukaan gunting, lalu memotong pola yang digambar di kertas.	
C. Penutup		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan hasil karya <i>kirigami</i> siswa yang telah dibuat. Kemudian siswa diminta menunjukkan bangun datar terdapat pada hasil karya <i>kirigami</i> tersebut.</li> <li>2. Mengklarifikasi pekerjaan siswa apabila ada yang salah dan siswa kurang mengerti.</li> <li>3. Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>4. Guru mengevaluasi kegiatan pada hari tersebut dengan menanyakan kegiatan yang telah dilakukan.</li> <li>5. Guru menanyakan "apakah kegiatan hari ini menyenangkan?"</li> </ol>	Menerapkan sikap untuk menerima pendapat orang lain dan meningkatkan kemampuan untuk menyimpulkan atas pendapat sendiri.

		6. Siswa menjawab pertanyaan guru lalu mengucapkan terimakasih.	
		7. Guru memimpin doa dan mengucapkan salam.	

Gamping, 8 April 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah



(Sri Purwanti, S. Pd.)

NIP: 196712171993032007

Guru Kelas

(Siti Arifah Yuliati, S. Pd.)

NIP: 196007271985032008

Peneliti

(Grace Chintia Novita)

NIM: 12013241070

**Lampiran 5**  
**HASIL OBSERVASI**  
**PRA TINDAKAN**

# Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui *Kirigami*

## Pra Tindakan

Menggunting <i>Kirigami</i> Sesuai Pola																		Jumlah	Presentas e
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis					
		BB	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B	B B	MB	BS H	BS B	BB	MB	BS H	BS B		
1	Dhimi		✓				✓				✓			✓				7	36,25%
2	Riko		✓			✓					✓				✓			7	29%
Jumlah		0	4	0	0	1	2	0	0	0	4	0	0	1	2	0	0		
Presentase Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak																		32,62%	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																			



**Lampiran 6**  
**HASIL OBSERVASI**  
**SIKLUS I**

# Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui *Kirigami*

## Siklus I Pertemuan 1

Menggunting <i>Kirigami</i> Sesuai Pola																		Jumlah	Presentase
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Dhimi			✓				✓				✓				✓		12	68%
2	Riko			✓				✓				✓				✓		12	67,57%
Jumlah		0	0	6	0	0	0	6	0	0	0	6	0	0	0	6	0		
Presentase Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak																		67,78%	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																			

**Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui *Kirigami***

**Siklus I Pertemuan 2**

Menggunting <i>Kirigami</i> Sesuai Pola																		Jumla h	Presentas e
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis					
		BB	M B	BSH	BS B	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Dhimi			✓				✓				✓				✓		12	68,37%
2	Riko			✓				✓				✓				✓		12	67,62%
Jumlah		0	0	6	0	0	0	6	0	0	0	6	0	0	0	6	0		
Presentase Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak																		67,99%	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																			

# **Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui *Kirigami***

## **Siklus I Pertemuan 3**

Menggunting <i>Kirigami</i> Sesuai Pola																		Jumlah	Presentase
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	B	MB	BSH	BSB	B	MB	BSH	BSB		
1	Dhimi			✓				✓				✓				✓		12	68,12%
2	Riko			✓				✓				✓				✓		12	67%
Jumlah		0	0	6	0	0	0	6	0	0	0	6	0	0	0	6	0		
Presentase Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak																		67,56%	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																			

**Lampiran 7**  
**HASIL OBSERVASI**  
**SIKLUS II**

# **Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui *Kirigami***

## **Siklus II Pertemuan 1**

Menggunting <i>Kirigami</i> Sesuai Pola																		Jumlah	Presentas e
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis					
		BB	MB	BS H	BSB	BB	MB	BS H	BSB	BB	MB	BS H	BSB	BB	MB	BS H	BSB		
1	Dhimi				✓				✓				✓				✓	16	83,5%
2	Riko				✓				✓				✓				✓	16	83%
Jumlah		0	0	0	8	0	0	0	8	0	0	0	8	0	0	0	8		
Presentase Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak																		83,25%	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																			

**Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui *Kirigami***

**Siklus II Pertemuan 2**

Menggunting <i>Kirigami</i> Sesuai Pola																		Jumlah	Presentase
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis					
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
1	Dhimi				✓				✓				✓				✓	16	84,75%
2	Riko				✓				✓				✓				✓	16	84,5%
Jumlah		0	0	0	8	0	0	0	8	0	0	0	8	0	0	0	8		
Presentase Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak																		84,62%	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																			

**Lembar Observasi *Check list* Keterampilan Motorik Halus Anak Melalui *Kirigami***

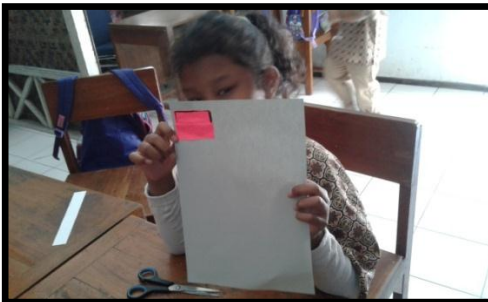
**Siklus II Pertemuan 3**

Menggunting Kirigami Sesuai Pola																		Jumlah	Presentas e
No	Nama	Melipat kertas secara simetris				Memasukkan ibu jari dan jari tengah pada dua lubang gunting dengan benar				Membuka bukaan gunting dengan sempurna				Menggunting bentuk pola sederhana tepat pada garis					
		BB	MB	BS H	BSB	BB	MB	BS H	BSB	BB	MB	BS H	BSB	BB	MB	BS H	BSB		
1	Dhimi				✓				✓				✓				✓	16	85,75%
2	Riko				✓				✓				✓				✓	16	85,75%
Jumlah		0	0	0	8	0	0	0	8	0	0	0	8	0	0	0	8		
Presentase Rata-rata Keterampilan Motorik Halus Anak																		85,75%	
Keterangan: BB= Belum Berkembang, MB= Mulai Berkembang, BSH=Berkembang Sesuai Harapan, BSB= Berkembang Sangat Baik																			



## **Lampiran 8**

# **DOKUMENTASI KEGIATAN**





**Lampiran 9**

**SURAT KETERANGAN**

**VALIDASI**

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Dengan ini yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP : 19551107 198203 1 003

Instansi : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri  
Yogyakarta

Sebagai validator atas instrumen penelitian yang disusun oleh:

Nama : Grace Chintia Novita

NIM : 12103241070

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dari aspek materi yang disusun oleh mahasiswa tersebut sudah dikonsultasikan dan layak digunakan dalam penelitian berjudul “Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan *Kirigami* pada Siswa *Cerebral Palsy* Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping”.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Validator



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP : 19551107 198203 1 003

**Lampiran 10**

**SURAT IJIN PENELITIAN**





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800  
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 976 / 2016

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/919/2016 Tanggal : 04 Maret 2016  
Hal : Rekomendasi Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
Nama : GRACE CHINTIA NOVITA  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12103241070  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta  
Alamat Rumah : Kramat Utara Magelang Utara Magelang Jateng  
No. Telp / HP : 085892033320  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENINGKATAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS MELALUI  
KEGIATAN KIRIGAMI PADA SISWA CEREBRAL PALSY SPASTIK DI SLB  
RELA BHAKTI I GAMPING**  
Lokasi : SLB Relu Bhakti I Gamping Sleman  
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 04 Maret 2016 s/d 03 Juni 2016

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 4 Maret 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP. MT

Pembina. IV/a

NIP 19720411 199603 2 003

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Gamping
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Gamping
6. Ka. SLB Relu Bhakti I Gamping Sleman
7. Dekan FIP UNY
8. Yang Bersangkutan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telpn (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611  
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas fip@uny.ac.id

Nomor : 1580 /UN34.11/PL/2016  
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

2 Maret 2016

Yth. Bupati Sleman  
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman  
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman  
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945  
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Grace Chintia Novita  
NIM : 12103241070  
Prodi/Jurusan : PLB/PLB  
Alamat : Komplek RSJP Magelang, RT 005 RW 001, Kramat Utara, Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : SLB Rela Bhakti I Gamping  
Subyek : Siswa Cerebral Palsy Spastik SLB Rela Bhakti I Gamping  
Obyek : Penerapan Kegiatan Kirigami untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus  
Waktu : Maret-April 2016  
Judul : Peningkatan Keterampilan Motorik Halus melalui Kegiatan Kirigami pada Siswa Cerebral Palsy Spastik di SLB Rela Bhakti I Gamping

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Tembusan :  
1. Rektor (sebagai laporan)  
2. Wakil Dekan I FIP  
3. Ketua Jurusan PLB FIP  
4. Kabag TU  
5. Kasubbag Pendidikan FIP  
6. Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta





**Lampiran 11**

**SURAT KETERANGAN**

**PENELITIAN**



**YAYASAN PENDIDIKAN DAN KESEJAHTERAAN ANAK TUNA  
SEKOLAH LUAR BIASA RELA BHAKTI I GAMPING**  
Alamat : Cokrowijayan, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta  
☒ 55293 Telp. (0274) 4539675

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR: 479/SLB/RBI/V/2016**

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : SRI PURWANTI, S.Pd.  
NIP : 19671217 199303 2 007  
Pangkat/Gol. : Pembina/ IV a  
Jabatan : Kepala Sekolah

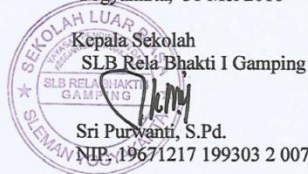
Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : GRACE CHINTIA NOVITA  
No. Mahasiswa : 12103241070  
Prodi/Jurusan : S1 / PLB  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Jln. Colombo No. 1 Yogyakarta, 55281

Adalah benar-benar melaksanakan penelitian tentang “ Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Kirigami Pada Siswa Cerebral Palsy Spastik Di SLB Rela Bhakti I Gamping Sleman Yogyakarta” , selama 2 bulan Maret s.d April 2016 .

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 31 Mei 2016



Sri Purwanti, S.Pd.  
NIP. 19671217 199303 2 007